316,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII.évfolyam, 9.szám, 1997. szeptember

VAD VAGY VADÁSZ?

F-16 FIGHTING FALCON

F/A-18 HORNET

NO RESPECT

NIX UGRIBUGRI!

CROC, ASTERIX, SMURFS

576 SPORTVARÁZS

NHL '98

ROLAND GARROS

PETE SAMPRAS TENNIS



DARK EARTH

"SZÉP ÚJ VILÁG" - MESESZÉP KALANDJÁTÉK A POKOLIAN RONDA JÖVŐBEN

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 ARCADE ACTION	1999-	
100 CLASSIC ACTION	1999-	
100 FIGHTING ACTION	1999-	
100 SPORTS ACTION	1999-	
H/ 11TH HOUR	4999-	
H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	4999-	
H/ 1944 ACROSS THE RHINE	4999-	
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999-	
688 HUNTER KILLER	12999-	
H/ 7TH GUEST	4999-	
ABSOLUTE PINBALL	9999-	6999-
ABUSE	9999-	6999-
ACE VENTURA	9999-	7999-
ADVANCED CIVILIZATION	9999-	4999-
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999-	
AFTERLIFE	11999-	4999-
AIR WARRIOR II	11999-	9999-
H/ AIRBORNE RANGER	1999-	
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999-	
ALIEN INCIDENT	7999-	3999-
ALIEN ODYSSEY	3999-	
ANIMAL	9999-	7999-
ARCADE AMERICA	3999-	
ARCADE EXPLOSION vol. II	1999-	
ARCADE FRUIT MACHINE	1999-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999-	
ASCENDANCY	4999-	
ASSAULT RIGS	9999-	4999-
ASTERIX & OBELIX	9999-	
ATF	11999-	
AWARD WINNERS 4	9999-	
BACK TO BAGHDAD	9999-	7999-
BANZAI BUG	9999-	7999-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999-	
BATTLE BEAST	9999-	7999-
BATTLE CRUISER 3000AD	11999-	9999-
BATTLE SHIPS	5999-	
H/ BENEATH A STEEL SKY	4999-	
BEST 3D GAMES OF 95	2999-	
BEST GAMES OF 95	2999-	
BEST OF ARCADE GAMES	2999-	
BEST OF WINDOWS GAMES	2999-	
H/ BIG RED RACING	2999-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999-	
H/ BIRDS OF PREY	2999-	
BLACK KNIGHT	7999-	3999-
BLAKESTONE	2999-	
BLOOD	11999-	
BLOOD & MAGIC	10999-	6999-
BLOODNET	6999-	3999-
BLOODWINGS	9999-	3999-
BUG	9999-	
BUG TOO	9999-	
BUREAU 13	9999-	3999-
BUZZ ALDRIN RACE	3999-	
H/ CANNON FODDER 2	4999-	
CAPITALISM PLUS	12999-	
CAPTAIN QUASAR	7999-	4999-
CAR & DRIVER	2999-	
CARMAGEDDON	11999-	
CENTRAL INTELLIGENCE	6999-	3999-
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	5999-	
CHAOS CONTROL	7999-	3999-
CHRONICLES OF THE SWORD	9999-	4999-
CHRONOMASTER	9999-	4999-
CITY OF LOST CHILDREN	12999-	9999-
H/ CIVIL WAR	4999-	
H/ CIVILIZATION	4999-	
CIVILIZATION 2	11999-	7999-
CIVILIZATION 2+ OFFICIAL DATA	11999-	7999-
CLANDESTINY	9999-	4999-
H/ COLONIZATION	4999-	
COLOSSUS CHESS X	3999-	
COMANCHE 2	4999-	
COMANCHE 3	9999-	6999-
COMBAT CLASSICS 3	4999-	
COMMANDER BLOOD	9999-	3999-
COMPLETE ONSIDE SOCCER	6999-	3999-
CONQUEROR AD 1086	5999-	
CONSTRUCTOR	HÍVJ	
COUNTER ACTION	11999-	
COUNTERSTRIKE RED ALERT DATA	5999-	
H/ CREATURE SHOCK	4999-	
CREATURES	9999-	4999-
CRUSADER NO REGRET	9999-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999-	
CYBER MAGE	9999-	4999-
CYBER SPEED	9999-	4999-
CYBERIA	4999-	
D1000	3999-	
H/ DARK FORCES	4999-	
DARK LIGHT CONFLICT	11999-	7999-
DARKER	9999-	3999-
H/ DAWN PATROL	4999-	
H/ DAY OF TENTACLE	4999-	
DAYTONA USA	9999-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999-	
DEADLY GAMES	11999-	7999-
DEATHWARE SHAREWARES	1999-	
H/ DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM	4999-	
DESTRUCTION DERBY 2	11999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
DIABLO	11999-	
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999-	
DIE HARD TRILOGY	12999-	9999-
DISCOVERIES OF DEEP	6999-	3999-
DISCWORLD / ARGENTUM	4999-	
DISCWORLD II	10999-	
DOOM 2	4999-	
DR BRAIN LOST MIND	6999-	3999-
DRAGONHEART	10999-	4999-
DREAMWEB	6999-	3999-
DUKE NUKEM 3D	4999-	
DUNE	2999-	
DUNGEON KEEPER	11999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
DUNGEON MASTER II	9999-	3999-
DUST	7999-	3999-
EARTH SIEGE	9999-	3999-
EARTH SIEGE 2	9999-	4999-
EARTHWORM JIM+PITFALL+GAMEPAD	9999-	
H/ ECSTATICA /ARGENTUM	4999-	
ECSTATICA II	11999-	9999-

	Fogy. ár	Akciós ár
EF2000 EVOLUTION	11999-	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
EF2000 TACTCOM	5999-	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
EIGHT BALL DELUXE	2999-	
ERASER TURNABOUT	11999-	6999-
EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA	4999-	
EXTRACTORS	3999-	
EXTREME ASSAULT	9999-	
EXTREME CHESS	10999-	
EXTREME GAMES	7999-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999-	
EXTREME VELOCITY COMPILATION	11999-	
-AH64D LONGBOW		
-ATF		
-EF2000		
F117A	2999-	
H/ F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO	4999-	
H/ F15 STRIKE EAGLE III	4999-	
F16 FIGHTING FALCON	9999-	
F18 HORNET V3.0	11999-	
F22 LIGHTNING II	9999-	
FADE TO BLACK	9999-	4999-
FAST ATTACK	9999-	
FATAL RACING	5999-	
H/ FIELDS OF GLORY	4999-	
FIFA 96 /CLASSIC	4999-	
FIFA 97	9999-	7999-
FIFA SOCCER /CLASSIC	4999-	
H/ FLASHBACK	3999-	
H/ FLIGHT UNLIMITED	4999-	
FLYING CORPS	11999-	
H/ FOOTBALL GLORY	2999-	
FOOTBALL LIMITED	3999-	
FORK IN THE TALE	9999-	4999-
FORMULA 1 / 3DFX	12999-	9999-
H/ FORMULA 1 GP	4999-	
FORMULA 1 GP 2	9999-	6999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
FORMULA KARTS	11999-	
FRANKENSTEIN	1999-	
FREDDY PHARKAS	6999-	3999-
FRONT LINES	4999-	
H/ FULL THROTTLE	4999-	
FUN PACK	2999-	
FUN PACK 2	2999-	
FUN PACK 3	2999-	
G-NOME	7999-	4999-
GEAR HEADS	4999-	
GLORIANA	12999-	
H/ GRAND PRIX MANAGER	4999-	
GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999-	9999-
GREAT NAVAL BATTLES II	6999-	3999-
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999-	
GREMLIN CD3 COMPILATION	2999-	
GREMLIN CD5 COMPILATION	2999-	
GT RACING	9999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
GUTS & GARTERS	9999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
HARDCORE 4X4	11999-	7999-
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999-	4999-
HELICOPS	7999-	3999-
HELLFIRE ZONE	6999-	
HELP COMPILATION	4999-	
HERETIC SHADOW OF SERPENT RIDERS	4999-	
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	11999-	
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 MISSION DISK	5999-	
HEROES OF THE 357TH	2999-	
HI OCTANE	10999-	3999-
HIND	9999-	
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	4999-	
HUNTER HUNTED	9999-	6999-
IM1A2 ABRAMS	11999-	9999-
INCA	4999-	
INCA COLLECTION	6999-	
INDEPENDENCE DAY	9999-	
INDIANAPOLIS 500	2999-	
INDYCAR RACING 2	9999-	
H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999-	
H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999-	
H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999-	
INFERNO	9999-	3999-
IRON ASSAULT	7999-	3999-
IRON HELIX	3999-	
ISHAR	2999-	
JACK THE RIPPER	3999-	
JET FIGHTER III	9999-	6999-
H/ JIMMY WHITE SNOOKER	3999-	
H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999-	
JOURNEYMAN PROJECT	3999-	
KID S KIT 4-7	9999-	
KID S KIT 8-12	9999-	
KINGS QUEST VI	4999-	
KINGS TABLE	2999-	
LABYRINTH OF TIME	9999-	4999-
H/ LANDS OF LORE	4999-	
LAST DINASTY	9999-	3999-
LAST EXPRESS	11999-	9999-
LAST RITES	7999-	4999-
LEGACY OF KAIN	HÍVJ	
LEGEND OF KYRANDIA	3999-	
H/ LEGEND OF KYRANDIA 2	4999-	
H/ LEGEND OF KYRANDIA 3	4999-	
LEISURE SUIT LARRY7	9999-	7999-
H/ LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999-	
H/ LINKS 386	3999-	
LITTLE BIG ADVENTURE /CLASSIC	4999-	
LOADSTAR	4999-	
LODERUNNER	3999-	
LOMAX	9999-	7999-
LORDS OF MIDNIGHT	5999-	
LORDS OF REALMS 2	11999-	
LORDS OF REALMS 2 SIEGE PACK	4999-	
H/ LOST EDEN	4999-	
H/ LOTUS 3	1999-	
MAGIC CARPET 2	11999-	4999-
MAGIC CARPET DATA	4999-	
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM	10999-	4999-
MANIAC SPORTS	3999-	
MANIC KARTS	6999-	3999-
MASTER OF ORION II	11999-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999-	
MDK	11999-	
MEGA MAN X 3	11999-	4999-
MEGARACE 2	5999-	
MICROCOSM	8999-	4999-
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999-	
MONOPOLY	5999-	
MORTAL COIL	7999-	3999-
MORTAL KOMBAT 3	4999-	
MOTO RACER	6999-	
MUPPETS INSIDE	7999-	4999-
MUPPETS TREASURE ISLAND	9999-	7999-
NASCAR	3999-	
NASCAR 2	10999-	7999-
NASCAR + TRACK PACK	3999-	

	Fogy. ár	Akciós ár
NASCAR TRACK PACK	4999-	
NATO FIGHTERS	5999-	
H/ NAVY STRIKE	4999-	
NBA LIVE 97	9999-	9999-
NEED FOR SPEED 2	12999-	9999-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999-	
NHL 96 /CLASSIC	4999-	
NHL 97	9999-	6999-
H/ NIGEL MANSELL W. CHAMPION	1999-	
NINE	11999-	7999-
NO RESPECT	9999-	
NOMAD	2999-	
OFFENSIVE	7999-	4999-
OLYMPIC GAMES	9999-	3999-
OLYMPIC SOCCER 96	9999-	3999-
OUTPOST 2	HÍVJ	
H/ OVERLORD	4999-	
PACIFIC GENERAL	HÍVJ	
PANDORA DIRECTIVE	11999-	7999-
PANZER DRAGOON	11999-	7999-
PATRICIAN	6999-	3999-
PBA BOWLING	6999-	3999-
PERFECT WEAPON	12999-	
PETE SAMPRAS 97 TENNIS	11999-	
PGA TOUR GOF 486/CLASSIC	4999-	
H/ PINBALL 2000	2999-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999-	
PIPE MANIA & VOLFIED	1999-	
H/ PIRATES GOLD	4999-	
POWER CORRUPPTION & LIES	6999-	
POWER DRIVE	6999-	
POWER F1	9999-	6999-
PRINCE OF PERSIA 1-2	4999-	
PRINT ARTIST	3999-	
PRISONER OF ICE	9999-	6999-
PRO PINBALL - THE WEB	7999-	
PRO PINBALL - TIMESHOCK	9999-	
H/ PUSH OVER	1999-	
PYROTECHNICA	6999-	3999-
Q.A.D.	9999-	4999-
QUAKE MISSION PACK 2	5999-	
H/ RAILROAD TYCOON DELUXE	4999-	
RAMA	9999-	7999-
RAPTOR	2999-	
RAYMAN	5999-	
H/ REBEL ASSAULT	4999-	
REBEL ASSAULT 2	HÍVJ	
RED ALERT	11999-	
REDNECK RAMPAGE	11999-	
REPÜLŐ KASTÉLY	7499-	
RETRIBUTION	3999-	
RETURN FIRE	9999-	4999-
H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999-	3999-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999-	
RISE OF ROBOTS	7999-	
H/ RISE OF TRIAD	3999-	
RISK	5999-	
ROAD RASH	9999-	
ROAD WARRIORS	2999-	
ROLAND GAROS FRENCH OPEN	11999-	
ROLLING STONES -VODOO LON.	7999-	3999-
SAGA OF ACES COLLECTION	9999-	
H/ SAM & MAX HIT THE ROAD	4999-	
SCARAB	12999-	7999-
SCORCHER	11999-	7999-
H/ SCREAMER	4999-	
SCREAMER 2	9999-	
SEA LEGENDS	9999-	
SEAL TEAM	1999-	
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999-	9999-
SENSIBLE GOLF	9999-	3999-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	5999-	4999-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96	4999-	
SHANNARA	3999-	
H/ SHERLOCK HOLMES LOST FILES	3999-	
SHIVERS	9999-	3999-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999-	3999-
SHRAK / QUAKE DATA	6999-	
SILENT STEEL	4999-	
SILENT THUNDER	9999-	
SILVERLOAD	9999-	3999-
H/ SIM CITY	4999-	
SIM GOLF	11999-	
SIM PARK	9999-	
H/ SLEEPWALKER	1999-	
SLIPSTREAM 5000	6999-	3999-
SMURFS	9999-	
SONIC & KNUCKLES	9999-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999-	
SPACE QUEST VI	3999-	
SPEED HASTE	6999-	4999-
SPEEDSTER	9999-	7999-
SPELLCASTING PARTY PAK	7999-	3999-
SPEVCTRE VR	6999-	3999-
SPUD	9999-	4999-
STAR BALL	3999-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999-	7999-
STAR CRUSADER	9999-	3999-
STAR TREK FINAL UNITY	4999-	
STAR TREK GENERATIONS	12999-	9999-
STARLORD	3999-	
STEEL PANTHERS II	9999-	7999-
STORM	3999-	
H/ STREET FIGHTER 2	3999-	
STRIFE	10999-	4999-
STRIKE COMMANDER	4999-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999-	
SUPER BUBSY	9999-	
H/ SUPER CARS INTERNATIONAL	2999-	
SUPER KARTS	6999-	4999-
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4999-	
SUPER SKI PRO	8999-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	2999-	
SYNDICATE WARS	10999-	4999-
SYSTEM SHOCK	7999-	
TEMPTATION COLLECTION	9999-	
TEN PIN ALEY	9999-	
TERMINAL VELOCITY	3999-	
THE DIG	4999-	
THEME HOSPITAL	HÍVJ	
THEME PARK /CLASSIC	4999-	
THEXDER	7999-	3999-
THIS MEANS WAR	9999-	4999-
THOMAS TANK ENGINE	3999-	
H/ THUNDER HAWK 2	3999-	
THUNDER HAWK 2	7999-	
H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999-	
TIGERSHARK	11999-	7999-
H/ TILT	4999-	
TIME COMMANDO	11999-	4999-
TIME GATE	5999-	3999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999-	7999-
TOMB RAIDER	9999-	6999-
TONKA CONSTRUCTION	9999-	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999-	

	Fogy. ár	Akciós ár
H/ TOP GUN	4999-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
TRACK ATTACK	6999-	3999-
H/ TRANSPORT TYCOON	4999-	
TUNELAND	9999-	7999-
TUNNEL B1	9999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	9999-	7999-
H/ UFO ENEMY UNKNOWN	4999-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999-	
ULTIMATE DOOM	4999-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999-	
ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	9999-	4999-
UNIVERSE	4999-	
US MARINE FIGHTERS	5999-	
US NAVY FIGHTERS /CLASSIC	4999-	
VIKING CONQUEST	7999-	4999-
VIRTUA COP	11999-	
VIRTUA FIGHTER 2	HÍVJ	
VIRTUAL KARTS	3999-	
VIRTUAL SNOOKER	9999-	4999-
VOODOO KID	9999-	
WACKY WHEELS	2999-	
WAR COLLEGE	9999-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999-	
WARCRAFT 2 DELUXE	11999-	
WARHAMMER	9999-	7999-
WARLORDS 3	11999-	
WARPLANES	7999-	4999-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999-	
WETLANDS	6999-	
WHERE IS WALLY	3999-	
WHITE LINE COLLECTION	8999-	4999-
H/ WING COMMANDER	2999-	
WING COMMANDER III	4999-	
WING COMMANDER IV	9999-	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
H/ WIPEOUT /ARGENTUM	4999-	
WIZARDRY GOLD	11999-	7999-
H/ WIZKID	1999-	
WOLF	3999-	
WOLFPACK	4999-	
WORLD RALLY FEVER	6999-	4999-
WORLD WIDE SOCCER	11999-	
WORMS UNITED	4999-	
X COM APOCALYPSE UFO 3	12999-	
H/ X COM TERROR FROM DEEP	4999-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999-	6999-
XANTH	9999-	3999-
YODA STORIES	6999-	3999-
ZEPPELIN	6999-	3999-
ZONE RAIDERS	6999-	3999-
ZOOL	1999-	
ZOOL 2	3999-	

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999-
BLUES BROTHERS	1999-
BOMBUZAL	1999-
GRAND PRIX CIRCUIT	1999-
INT.ATHLETICS	1999-

1+50 JÁTÉK

	Fogy. ár	Akciós ár
F15 STRIKE EAGLE	3999-	1999-
F19 STEALTH FIGHTER	3999-	1999-
GUNSHIP	3999-	1999-
KNIGHTS OF SKY	3999-	1999-
M1 TANK PLATOON	3999-	1999-
SPECIAL FORCES	3999-	1999-
SUPER TETRIS	3999-	1999-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

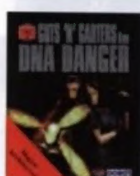
	Fogy. ár	Akciós ár
ALADDIN	4999-	2999-
BATTLE ISLE DATA	3999-	2999-
BREAKTHRU	3999-	2999-
COMANCHE	7999-	2999-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999-	
DAEMONSGATE	3999-	2999-
DARKER	6999-	2999-
DESERT STRIKE	3999-	2999-
DREAMWEB	2999-	
EL FISH	3999-	2999-
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO	3999-	2999-
FLIGHT SIMULATOR TOOOL KIT	2999-	
FREE DC	4499-	2999-
GUILTY	3999-	2999-
GUNSHIP 2000	4999-	2999-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999-	2999-
INFERNO	5999-	2999-
INHERIT THE EARTH	4999-	2999-
JAGGED ALIANCE	6999-	2999-
JUNGLE BOOK	4999-	2999-
LEGEND OF KYRANDIA 2 HAND OF FATE	3999-	2999-
LION KING	4999-	2999-
MIDWINTER	2499-	2999-
MIDWINTER II	2499-	2999
PARAGLIDING	2999-	
PATRICIAN	4999-	2999-
PATRIOT	4999-	2999-
PEPPER S ADVENTURE	2999-	
PINBALL DREAMS 2	3999-	2999-
PIZZA TYCOON	4999-	2999-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999-	
PYROTECHNICA	3499-	2999-
QUEST FOR GLORY II	2499-	
RAILROAD TYCOON DELUXE	2999-	
RETURN OF THE PHANTOM	5999-	2999-
REX NEBULAR	4999-	2999-
RINGWORLD	3999-	2999-
SPECTRE VR	5999-	2999-
STARLORD	3999-	2999-
SYSTEM SHOCK	6999-	2999-
TRANSPORT TYCOON W. EDITOR	3999-	2999-
ULTIMA VII PART II	2999-	
ZEPPELIN	3999-	2999-

KETTŐT FIZET HÁRMAT KAP AKCIÓ AZ 576 KByte BOLTJAIBAN OKTÓBER 15-IG

HA MEGVESZED AZ IDEI NYÁR KÉT SIKERPROGRAMJÁT A GT RACING 97-ET ÉS A GUTS `N` GARTERS-T, AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET, MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!


GT RACING 97
9999,-

+



GUTS 'N' GARTERS
9999,-

= 19998,-

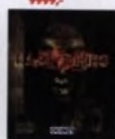
AJÁNDÉKPROGRAMOK:

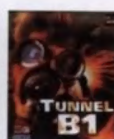
Rendelésednél kérünk, hogy legalább három ajándékprogramot tüntess fel fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk küldeni valamelyiket!



Q.A.D.


NO RESPECT


LAGAT NITES



TUNNEL B1

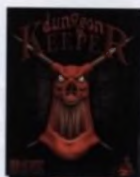

EF 2000


UEFA CHAMPIONS



JETFIGHTER III

HA MEGVESZED AZ EOA EZEN NÉGY PROGRAMJA KÖZÜL BÁRMELYIK KETTŐT, AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET, MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!



DUNGEON KEEPER
11999,-



NEED FOR SPEED II
12999,-



COMANCHE 3
9999,-



DIE HARD
12999,-

AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább három ajándékprogramot tüntess fel fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk küldeni valamelyiket!



INDEPENDENCE DAY


TEN PIN ALLEY



NBA LIVE 97



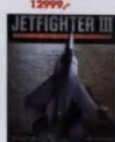
NHL 97



POWER F1

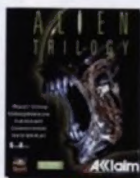


CHAMP. MANAGER 2

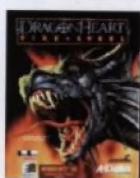


JETFIGHTER III

HA MEGVESZED AZ ACCLAIM EZEN HÁROM PROGRAMJA KÖZÜL BÁRMELYIK KETTŐT, AKKOR AZ AJÁNDÉK PROGRAMOK KÖZÜL VÁLASZTHATSZ EGYET, MELYET INGYEN KÜLDÜNK EL NEKED!



ALIEN TRILOGY
4999,-



DRAGON HEART
4999,-



THE CROW
4999,-

AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább három ajándékprogramot tüntess fel fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk küldeni valamelyiket!


DUNGEON MASTER II


VIRTUAL POOL


JUDGE DREDD


WARCRAFT


CYBERIA


WRESTLE MANIA


BATMAN FOREVER

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

+


EF 2000
9999,-

+



TOUCHÉ
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzleteiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 359-0576-os telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

tart

V I. ÉVFOLYAM, 9

TESZTBI SMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/09-66-22)
Felelős vezető: Glasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

QAD

Úgy fest, mint egy shoot'em up, pedig egy klasszikus ötlet alapján megvalósított társasjáték, csak '97-es köpenyegben.

16. oldal

The Lost World

Előzetes a PlayStation ügyeletes sztárjelöltjéről.

17. oldal

THE LOST WO
JURASSIC PARK

Dark Earth

Meseszépen kivitelezett Alone in the Dark-követő, bár enyhén negatív jövőképpel.

9. oldal





Asterix & Obelix

A világhírű gall mókamesterek most már PC-n is teljes odaadással gyapálhatják a lüke rómaiakat.

31. oldal



F-16 Fighting Falcon

Megmérközik egymással az USA két leghíresebb vadászgépéről készült szimulátor.

28. oldal

Egy fair player emlékére

Elment egy nagy játékos. Örökre itt hagyott bennünket a hazai játéktesztelők és -nyűvők egyik legnagyobb alakja, a statisztika, stratégia és logika egyik legfényesebb elméje, Vic bácsi. Az iskolaigazgató múlttal rendelkező, tapasztalt róka az 576 KByte életében meghatározó szerepet játszott – gondoljunk csak a számtalan kérdőív elkészítésére és a többezer beérkezett válasz kiértékelésére, az Amiga haldoklásának közepette megjelent számos Amigára készült játék értékes leírására és tippözöneire, a Csevegőben napvilágott látott humoros válaszaira. Idősen is mindig friss és fiatalos volt, nem tudta senki mennyi idős – de hogy kora tekintélyt parancsol, azt mindenki érezte. Éles elmével és otthonosan mozgott nemcsak a szerkesztőség dungeonjaiban, hanem a statisztikák és stratégiai játékok útvesztőiben is. Jótanácsainak nyomát magán viseli még a mai napig is az újság. Tudtuk, hogy "motorja" rakoncátlankodik, egyszer már komolyabban is ránk ijesztett. Azonban a hosszú kórházi kezelés után ismét fiatalos erőre kapott és "hoztam 100 tippet a Patrizierhez" felkiáltással ismét közénk huppant. Az utóbbi időben a Csevegő megválaszolatlan levelei landoltak nála, s ő szinte kivétel nélkül mindenkinek tudott néhány frappáns mondatot írni – jópár állandó levelezőpartnerhez jutva ezáltal. Azonban minden motor berozsdásodik egyszer, hiába az állandó karbantartás, az idő vasfoga kikezdi a szívet is. Júliusban kaptuk a megrázó hírt, hogy már nincs velünk.

Nagy koponya volt. Kortalan.

Zolee

TUÁLIS

"Vége a nyárnak és közeleg a tél, a szívemben, bébi, mert elmentél" - merenghetnék együtt a neves dalnokkal, ha megfelelően lírai hangulatba ringattam volna magam. De nem teszem, mert a nyárnak ugyan tényleg vége van, kezdődik az iskola, a munka, az esős évszak és hasonló teljesen negatív dolgok - viszont azért pár kellemes dolog is éri az embert. Itt van rögtön elsőnek ugyebár a londoni ECTS'97, ami tudvalevőleg hagyományosan a legnagyobb kiállítás a számítógépes szórakoztatóipar világában. Igaz ugyan, hogy idén tavaszi ECTS - talán az E3-nak köszönhetően - már nem volt, viszont annál nagyobb várakozás előzte meg az őszit, hiszen a világ összes játékfejlesztője/forgalmazója ilyenkor szokta bemutatni azokat az új játékait és futó fejlesztéseit, amelyeket a karácsonyi szezon idején szándékozik piacra dobni. Természetesen egy ilyen show-n az 576-nak is muszáj volt képviseltetnie magát, mint azt mega méretű beszámolónkból is nemsokára látni fogjátok. (Egyébként a bemutatott játékok mennyiségét jól érzékelteti, hogy még ezen az 5 oldalon is csak az újdonságok töredékével tudtunk - ha futólag is - foglalkozni.)

Örömmel köszönthetjük ismét köreinkben az 576 KByte egyik nagy öregjét, a szimulátorok és a különféle repülő fémszerkezetek avatott tudóját, SZJVC-t ("Széchenyi János Vagyok, Ceglédről"), aki mostantól ismét elfoglalta a pilótakabinokban már jól megszokott helyét.

Végezetül egy roppant ijesztő bejelentés következik: a múltkor már rémisztgettem a Nagyérdeműt, hogy esetleg hajlandó vagyok teret engedni az 576 KByte kis öregje (Martin) első szárnypróbálgatásainak a Csevegőben - fájdalomtól elcsukló hangon jelentem be, hogy teljes egészében elfoglalta az őt abszolút meg nem illető helyet kicsiny kulturális háztájimban. Ameddig visszaszerzem birtokom, javaslom, takarjátok el a szemeteket...

CoVboy



ECTS - HÍREK

ELECTRONIC ARTS

Az ELECTRONIC ARTS standján katonás rendben sorakoztak a monitorok, mégpedig igen nagy számban. Úgy tűnik, hogy a cég szinte kizárólag nagysikerű programjainak folytatására helyezi a hangsúlyt. Kezdjük mindjárt egy klasszikussal: habár az elődökkel nem játszottam, mégis megfogott a POPULOUS:THE THIRD COMING (Az egyetlen "eredeti" isten szimulátor harmadik része mérföldekkel jobban néz ki, mint elődjei. Szimpatikus, hogy a szokásosnál sokkal nagyobbak és aprólékosabban megrajzoltak benne a figurák. PC CD). Szintén nagy sikernek jósolom a FIFA:ROAD TO WORLD CUP 98-at. (A francia világbajnokság meccseit játszhatjuk le újra 172 csapattal, 16 stadionban, igen tetszetős grafikával. PC CD, PSX, N64, SATURN). Elég érdekesnek ígérkezik a QUEEN:THE EYE című program. (Akció-kaland játék melyet a híres együttes zenéje inspirált. PC CD). Leginkább az egyik kedvenc C64-es játékom új epizódját bámultam meg - TEST DRIVE 4.(Tényleg fantasztikus grafikájú és játszhatóságú autóverseny napjaink legexkluzívabb sportautóival. Szinte alig van a TD4-en kívül olyan autós játék ma a piacon, amely nem egyértelműen sportprogram, hanem inkább az országúti vezetés élményét próbálja visszaadni. PC CD, PSX). Futottak még: WING COMMANDER PROPHECY (a klasszikus sorozat sokadik része, melyben egy teljesen új idegen faj ellen megy a balhé. Mark Hamill és a többiek visszatérnek, hiszen a játék egy új trilógia első epizódja. PC CD); SKULLMONKEYS (bámulatos grafikájú mászkálós játék 100 pályával, gyurmahősökkel és funky zenékkel. PSX); REBOOT:COUNTDOWN TO CHAOS (3D-s lövöldözős stuff 21 3D-s pályával, 8 főellenséggel, renderelt átvezető filmekkel. PSX); ANDRETTI RACING (állat autóverseny a nagy pilóta emlékére. PSX, PC CD, SATURN); NUCLEAR STRIKE (a világ egyik legjobb sorozatának legújabb része. Új járművek (Apache, Commanche, Cobra, Harrier Jet, Abrams Tank, Airboat), fotó-realisztikus helyszínek, küldetések. PSX, PC CD); NBA LIVE 98 (kosárlabda tele videó részletekkel. PC CD, PSX, SATURN); NHL 98 (jégkorong, melyben nagy hangsúlyt kap a verekedés is. Akár a kapust is kezelhetjük, plusz a 3DFX-et is támogatja a rendszer. PC CD, PSX, SATURN); NASCAR 98 (bombasztikus amerikai autóverseny 24 létező pilótával és 17 Nascar pályával. PC CD, PSX, SATURN); LONGBOW 2 (helikopter szimulátor jócskán feltuningolt grafikával. PC CD); GALAPAGOS (3D-s real-time akciójáték logikai elemekkel megspékelve. PC CD), SID MEIER'S GETTYSBURG (tetszetős grafikájú háborús-stratégiai program, mely az amerikai polgárháború csatáit dolgozza fel. 30 scenario és 8-as multiplayer opció. PC CD); F-15 (a JANE'S legújabb repülőszimulátora. PC CD); AUTO DESTRUCT (teljesen különleges autós akció-kalandjáték marha jó kezelhetőséggel és izgalmas sztorival. PSX); ULTIMA ONLINE (az új RPG direkt az Inteneten való "csoportjátékra" lett tervezve. Érdekesség, hogy a játékosok cselekedetei kihatnak a "külső" tényezők alakulására is: pl. ha megöljük a sárkányunk eledeléül szolgáló állatokat, a gyík a gazdi ellen fordul. PC CD); THEME HOSPITAL (kórházmenedzser PSX-re); MOTO RACER (szuperjó és szép motorverseny, melyben több féle kategóriában (Cross, Speedbike) indulhatunk. PSX), KKND EXTREME (nagyfelbonású, teljes képernyős SVGA grafika, 30 új küldetés a nagysikerű játékhoz, plusz egy csomó új opció: 6-os multiplayer, 10 multiplayer misszió. PC CD); DUNGEON KEEPER:THE DEEPER DUNGEONS (15 új küldetést tartalmazó program, amelyben ráadásul kijavították az eredeti játék bosszantó hibáit és hiányosságait. PC CD).


FIFA 98


TEST TDIVE 4


QUEEN:THE EYE


POPULOUS 3

EIDOS

Az idei ECTS sztárja meglátásunk szerint az EIDOS volt. Standjukat nonstop hatalmas tömeg vette körül, egy-egy játék kipróbálására fél órákat kellett várni. Szinte minden programjuk óriási durranás lesz, nem is tudtuk hirtelen, hogy melyekről mutassunk képeket nektek. Ráadásul, a pavilon környékén lófrált vagy 4-5 olyan csodálatos pipi, hogy akárkivel is találkoztam, mindenki csak róluk beszélt. Igaz, hogy Lara Croft nem tisztelte meg jelenlétével a show-t, de még így is többször fogant meg bennem a házassági gondolat. A játék, amelyre talán a legtöbben várnak, a TOMB RAIDER 2. (A TR2 olyan különleges valami, amiről nehéz elfogultság nélkül nyilatkozni. A játék grafikailag teljesen fel van tunningolva, különös tekintettel a fény-effektusokra és Lara figurájára. Csupa új ellenfeleket és fegyvereket találunk benne, új mozdulatokat és teljesen új ruhatárat, amely alkalmazkodik a helyszínekhez, ahol hősnőnk előfordul. Futás közben Lara a haja ütemesen lebeg, mindenhova fel tud mászni, fáklyát gyújt, víz alatt úszva ügyködik. Ez a játék 100%-os győztes a maga nemében. PC CD, PSX). A verekedős stílus kedvelői is igazi szupersztárral gazdagodnak, melynek címe FIGHTING FORCE. (A program a mára már legendássá vált Streets of Rage és Double Dragon sorozatok mása, Tekken elemekkel vegyítve, persze '97-es kosztümben. Két játékos üzemmód, 3D-s grafika, 4 választható karakter, 7 küldetés 25 pályával, 6 főellenséggel. 40-50 féle mozdulat személyenként, felvehető fegyverek, fegyverként használható tárgyak, speciális trükkök tarkítják a palettát. Lehetőség van olyan látványos "több ellenfeles" megoldásokra is, amikor a két játékos mellett még négy ellenfél is van a képen, persze mindez 3D-környezetben! Küzdhetünk ketten együtt "sztori" módban vagy akár egymás ellen is "Tekken" módban. PC CD, PSX, SATURN). Kissé talán a TR2 hatás érezhető a cég harmadik bomba programján, a DEATHTRAP DUNGEON-ön. (3D-s akció-kaland játék, amely a több millió példányban eladott Livingstone fantasy könyvek alapján készült. Egy férfi és egy női karakter közül választhatunk, akik dínók, zombik és hasonló szörnyek ellen küzdenek. PC CD PSX). Talán a legszemetgyönyörködtetőbb szimulátor volt az egész ECTS-en a FLIGHT UNLIMITED 2. (11 ezer négyzetkilométer fotó-realisztikus tájkép San Francisco körzetéből, létező objektumok, házak, hidak, 45 repülőtér, 5 klasszikus civil kisgép, totál élethű időjárási körülmények, változatos kameraállások. PC CD). Futottak még: CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 (teljesen komplex manager program. PC CD); F1 (Brilliáns grafikájú Forma-1 autóverseny 16 pályával, egyszerre akár 16 gép összekapcsolásával is. PC CD); FLYING NIGHTMARES 2 (harci repülő szimulátor Apache helikopter és Harrier vadászgép főszereplésével, melynek grafikája vetekszik a FU2-vel. A programot valódi harci pilóták tesztelték és részben készítették. PC CD); LUNATIK (3D-s lövöldözős játék, melyet a régi Defender és Zaxxon inspirált. PSX); JOINT STRIKE FIGHTER (a szupertitkos X-35-és X-32 vadászgépek szimulátora. PC CD); TEAM APACHE (szinte tökéletes AH64A Apache szimulátor. PC CD); WORLD LEAGUE SOCCER (arcade foci, nagyon jól eltalált játszhatósággal. PC CD, PSX), NINJA (3D Last Ninja, megszámlálhatatlan ütés- és rúgásfajtával. PSX), MYTH (Doom-klón, teljes 3D, vadállat grafika. PC CD); SHADOW WARRIOR (keleti stílusú 3D-s lövöldözős-akciójáték (persze Doomklón), amely futurisztikus környezetbe van átültetve. Újdonság, hogy végre járművekbe is beülhetünk és használhatjuk azokat. PC CD).


TOMB RAIDER 2


FIGHTING FORCE


FLIGHT UNLIMITED 2


DEATHTRAP DUNGEON

OCEAN

Az OCEAN stand két hatalmas kivetítőjével hívta fel magára a figyelmet, de a kisebb monitorokon is ígéretes anyagok kelletették magukat. Nekem legjobban az OUTCAST című csoda tetszett (Tomb Raider-szerű akció-kaland játék, melyben egy paralel univerzumban kell küzdenünk, ahol a szereplőknek saját érzéseik vannak. Real time 3D-s animáció, szuper tájak, lélegzetelállító kamera nézetek. PC CD). Az autóversenyek rajongóinak fog izgalmas órákat okozni a TOTAL DRIVIN' (Állati grafika, 7 pálya, 8 választható autó. A kocsik leeshetnek a szakadékokba, beleragadhatnak a vízbe és sártócsákba. PSX). A közismerten igényes szimulátorairól híres Digital Image Design készítette az F22 AIR DOMINANCE FIGHTER-t, melyet az 576 KByte fog magyarosítani (Irányíthatjuk a másodpilótát is, különleges fény-árnyék effektusok, köd, éjszakai bevetés. PC CD). A cég legújabb verekedős programja a DYNASTY WARRIORS (Soul Blade klón, a történelmi hűséghez ragaszkodó 13 karakter, tradicionális kínai fegyverek. PSX). Futottak még: ANNO 1602 (Pirates-klón "isten" beütéssel, népneveléssel, kereskedéssel. PC CD); PROJECT AIROS (Stratégiai háború szimulátor, amely a jövőben játszódik. PC CD); DEVIL'S DECEPTION (3D-s akció-kalandjáték, ahol az ördög ellen, vagy vele szövetségben kell küzdenünk. RPG és stratégiai elemek színesítik az amúgy is komplex játékmenetet. PSX); DOGHAY (a sötét jövőben játszódó kalandprogram, telis-tele fejtörőkkel. PC CD); HEXPLORE (Nagyon különleges játék amely az ősrégi, fantasy-stílusú Gauntlet mintájára készült, persze most már 3D-ben. PC CD), HOLIDAY ISLAND (Sim City-klón, ezúttal üdülőkörzetet kell építenünk. PC CD); I-WAR (Elképesztően bonyolult és összetett űr-szimulátor, szuper grafikával. PC CD); JERSEY DEVIL (Új mászkálós stuff PSX-re, a főszereplő egy jópofa denevér-szerű figura); LUCKY LUKE (3D-s képregény-kalandjáték Villám Will (Talpraesett Tom) főszereplésével. PSX); MATCHDAY 3 (A híres C64-es játék újrafeldolgozása. PC CD, PSX); MEGAMAN BATTLE & CHASE (Verseny-játék különleges járművekkel az ismert szereplők felvonultatásával. PSX); MEGAMAN 8 (14 pályás akciójáték, ezúttal végre PSX-re); MISSION:IMPOSSIBLE (filmadaptáció N64-re); MOTOR MASH (képregény grafikás versenyjáték szokatlanul őrült szereplőkkel és járművekkel. PC CD, PSX); MULTI RACING CHAMPIONSHIP (jópofa autóverseny N64-re); OBSIDIAN (a jövőben játszódó grafikus kalandjáték, különleges vizuális élmény. PC CD); PILGRIM (a 13. században játszódó, nagyon ígéretes kalandjáték, melynek grafikáján a világ egyik legjobb grafikusa, Mobius dolgozott. PC CD); ROCKET JOCKEY (véres, brutális, kegyetlen gladiátor játék. PC CD); SILVER (gótikus hangulatot árasztó, igényes kalandjáték, közel 300 helyszínnel. PC CD); SOCCER NATION (játékos+manager foci program. PC CD); SPACE BAR (sci-fi kalandjáték. PC CD); SUPER PANG COLLECTION (a klasszikus gömb-lődözős stuff, melyben megtaláljuk a Buster Bros, Super BB és az új Buster Buddies játékokat. PSX); THE NOTE (manga-stílusú 3D-s kalandjáték. PSX); UEFA (Rendkívül összetett foci 48 csapattal. PC CD); VIPER (borzalmasan jó grafikájú helikopteres lövöldözős játék. PSX, PC CD); WETRIX (teljesen új stílusú logikai játék, melyben 3D-s terepekre esnek le az alakzatok, ezekből "kádak" épülnek fel, ebbe víz folyik, melyet össze kell gyűjteni. Több víz=több pont. N64), ZOIKS! (Interaktív Hanna-Barbera rajzfilmjáték a híres figurákkal. PC CD).


OUTCAST


TOTAL DRIVIN


DYNASTY WARRIORS


MOTOR MASH

VIRGIN

A VIRGIN stand már küllemében is elütött a többitől (egy óriási, belül 2 szintes, kívülről ALIEN-gyomorhoz hasonlító valami volt, kb. úgy képzeljétek el, mint egy félig leeresztett hőlégballont absztrakt mintákkal). Külön zártkörű show keretében mutatták be a Westwood Studios új játékát, a BLADE RUNNER-t, amely az immáron kultikus Philip K Dick novella alapján készült, némi hozzáköltéssel, Vangelis zenével (PC CD). A nyálam folyt, olyan jól néz ki! Elemi erővel tombolt a STAR WARS-láz, melyet a következő stuffok képviseltek: JEDI KNIGHT-DARK FORCES 2 (saját szemszögből játszható, 3D-s akció-kaland Doom-klón immáron multiplayer opcióval. Újdonság a fegyverek között a fénykard és az Erő használata is. PC CD); STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI (Tekken-mintájú 3D-s verekedős anyag, fantasztikus grafikával, minden ismert szereplő felvonultatásával. PSX); STAR WARS-SUPREMACY (a névadó elód sikeréből táplálkozik, stratégia minden mennyiségben, a Lázadók vagy a Birodalom oldalán állva. PC CD); STAR WARS-SHADOWS OF THE EMPIRE (a frenetikus N64-es játék PC-átirata, melyben a történet a három film sztorijának elegyéből áll össze. PC CD). Vér is lesz bőven, hiszen a RESIDENT EVIL (Alone in the Dark-típusú program horror beütéssel, állati jó sztorival, 3D gyorsító kártya támogatással) végre megjelenik PC-re is. Jön egy új PSX-verzió is, melynek címe RESIDENT EVIL-DIRECTORS CUT (új animációk, plusz grafikák, lényegében egy csomó mindent kicseréltek az eredeti változathoz képest). De ez még nem minden, hiszen '98 második felében megjelenik a RESIDENT EVIL 2 (bődületes grafika, halálos sztori, az ECTS egyik legjobb játéka volt szerintem. Terror a köbön!. PSX). Végre kipróbálhattam a MONKEY ISLAND legújabb epizódját-THE CURSE OF MONKEY ISLAND (tényleg könnyfakasztó képi és szövegbeli humor, rajzfilmszerű grafika. PC CD). Futottak még: TONE REBELLION (real-time stratégia. Négy törzs közül választhatunk egyet, mellyel fantasy környezetben kell küzdenünk és fejlődnünk egy 15 világból álló univerzumban. PC CD); X CAR (High-tech autóverseny. PC CD); LAND OF LORE-GUARDIANS OF DESTINY (4 CD terjedelmű RPG állítólag 100 óra játékidővel); X-FIRE (Syndicate típusú sci-fi program modem, network és Internet támogatással. PC CD); HERC'S ADVENTURES (multiplayer opcióval ellátott szuper akcióprogram, melyben 3 görög isten közül választhatunk főszereplőt. PSX); IGNITION (Micro Machines-forma "madár" nézetet használó autóverseny, melyben első a játszhatóság. PC CD); STREET FIGHTER EX PLUS (végül ez a játék is Tekken külsőt kapott, ráadásul jól is áll neki. PSX), COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR (50 játékos játszhatja egymás ellen. PC CD); SCREAMER RALLY (új autók, pályák, változatos időjárás, multiplayer üzemmód. PC CD); SUPERBIKES (profi motorverseny a legnagyobb gyártók és leghíresebb versenyzők felvonultatásával. PC CD); SABRE ACE (akció-repülőszimulátor klasszikus gépek -MIG-15, Mustang - főszereplésével. PC CD); NHL POWERPLAY '98 (jégkorong-őrület. PC CD); SUB SPACE (felső nézetet használó lövöldözős stuff, több játékos üzemmóddal. PC CD); C&C RED ALERT (ezúttal PSX-re); C&C RED ALERT AFTERMATH (mission disk 18 új küldetéssel. PC CD); BROKEN SWORD 2-THE SMOKING MIRROR (komoly, két szálon futó kalandjáték több száz feladattal, 50 megismerhető szereplővel. PC CD); F-16 AGRESSOR (elképesztően élethű és bonyolult szimulátor, mely állítólag P90-en is jól fut. PC CD); BEAST (szupervéres, 8 szereplős verekedős játék. PSX); BATTLESPIRE (monumentális fantasy RPG a stílus értőinek. PC CD); MARVEL SUPER HEROES (SF2-szerű bunyós anyag a leghíresebb Marvel képregényhősökkel. PSX); BALL BLAZER (a klasszikus C64-es sportjáték PSX átirata); és végül következzen szívem csücske: SUPER STREET FIGHTER 2-COLLECTION (két klasszikus és egy újdonság - SF2, SF2 TURBO, SF ALPHA 2 GOLD - egy CD-n. Tuti bombasiker! PSX).


BLADE RUNNER


MASTERS OF TERAS KASI


RESIDENT EVIL 2


SCREAMER RALLY

INTERPLAY

Az Interplay már hosszú évek óta elsősorban markáns, egyéni stílusú játékairól híres, tehát nem csoda, hogy most is egy csomó kiváló, új fejlesztést mutattak be. A Forgotten Realms fantasy világában játszódik a BALDUR'S GATE című munkájuk, amely leginkább a Gyűrűk Ura-feldolgozást juttatta eszünkbe – természetesen lényegesen csinosabb grafikai kivitelben (több mint 10.000 képernyő, teljesen renderelt felszínek, izometrikus külső nézőpont, 16 bites színmélység). Minden karakter fajának és osztályának megfelelő kinézetet kapott, ráadásul grafikai jellemzőik a játékos által variálhatók. A MORTAL KOMBAT-rajongók tán nem fognak zöld rakétákat lődözni örömükben, de a CLAY FIGHTER kedvenc játékuk paródiájának készült. Tíz, különböző támadási módokkal rendelkező karakter (többek között egy feldühödött hóember és egy szumózó Télapó) csap össze vérfagyasztó viadalokban. A grafika leginkább a Down in the Dumpst idézi, a mélyenszántó szellemiség és a hanghatások úgyszintén – teljesen elmebeteg. Az Alone in the Dark nevével fémjelzett grafikai megvalósítás már elég sok játéknak szolgált ötlettel, így van ez a szintén nagy sikervárományosként számon tartott DIE BY THE SWORD-del is, amelyben Erik, a bátor lovag a szokásos fantasy kulisszák között próbálja kiszabadítani a koboldok fogságából Maya nevű testvérét. A játék kategóriájához képest számos érdekességet is tartalmaz, többek között: teljesen egérvezérelt vívás, elméletileg végtelen számú mozgáskombinációval; előre definiálható speciális mozdulatok; 7 deathmatch pálya 1-4 játékosnak, ahol vívótudományukat csiszolhatják az egyéni kaland előtt – mindezt 6 szinten, 25 különböző típusú ellenfél ellen. Az igazán nagy meglepetés viszont az, hogy a M.A.X. eléggé mérsékelt sikere ellenére (pedig milyen jó kis játék volt!) készül a folytatás. Az ultrafurturisztikus M.A.X.2-ben 90 teljesen új, renderelt harci masinéria eshet egymás torkának. A grafikai engine lényegesen javul, továbbá az akció pedig az aktuális trendnek megfelelően most már teljesen real time-ban zajlik. Futottak még: DESCENT TO THE UNDERMOUNTAIN (3D fantasy RPG, Alone in the Dark módjára, 25 szinten. PC CD); CRIME KILLER (autós üldözős. PC CD); EARTHWORM JIM 3D (a nagysikerű 3D platformjáték folytatódik. PC CD, PSX, N64); FALLOUT (sci-fi RPG a III. világháború után. PC CD); MESSIAH (fantasztikus grafikájú 3D lövöldözős játék, amelyben egy angyalkával vagyunk. PC CD); POWERBOAT RACING (motorcsónak verseny csúcsmodellekkel. PC CD, PSX); ROCK AND ROLL RACING 2 (autóverseny néhány bájos pszichopatával. PSX); STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY (3D renderelt kalandjáték négy epizóddal, az eredeti Star Trek-sztori alapján. PC CD); STAR TREK: STARFLEET ACADEMY (3D űrhajó szimulátor, rakásnyi lövöldözéssel, 25 pályán. PC CD); WATERWORLD (a Kevin Costner film témáját feldolgozó real time stratégia, á la Red Alert. PC CD); WILD 9 (az MDK alkotóinak új fejlesztése, 3D platformjáték. PSX)


BALDUR'S GATE


CLAY FIGHTER


DIE BY THE SWORD


BLADE RUNNER

MICROPROSE

Sid Meier egykori cége is szemlátomást elég alaposan ki akar tenni magáért a közeljövőben, mert egy rakás friss anyagot mutattak be az ECTS-en. Ezek közül a legkellemesebb talán az volt, hogy nemsokára várható a WORMS2. A kukacok a második részre nagyobbak, idétlenebbek és gonoszabbak lehettek. (Szebbek nem – egy kukac nem lehet szép.) Sőt, már nem is csak kukacok vannak. Több mint 60 új fegyver, pályaeditor, egyéni játék 17 ellenséges főkukac ellen vagy 8 személyes hálózati játék, súlyos szinkron és átvezető animációk – címszavakban csak ennyit a "rekukacizációról", mert nem akarok tovább kukacoskodni. Microprose-ék ablakán is befújta a szél a real time stratégiák hírét, mert már ők is lassan készen vannak a maguk kis Red Alert-utánzatával, amely a 7TH LEGION névre hallgat. A dolgot talán nem szükséges különösebben bemutatni: 40 szinten vezethetjük csapatainkat harcba a gaz Ellen nevű ellen ellen, közben áskálódunk, építgetünk, gyártogatunk, néha még különböző frankó kis tudásokra (lopakodó technológia, hiperegészség, folyamatos mozgás és tüzelés, stb) is szert teszünk. Újdonságnak számít az egységek tapasztalatának figyelembe vétele, ami hatással van rongálódásukra és pontosságukra is. A készítők külön büszkék arra, hogy a játékot MMX-re optimalizálták, bár nem tudom, hogy ennél a stílusnál erre vajon miért is volt szükség...Szintén a real time stratégiák közé sorolható a BATTLETECH: MECHCOMMANDER is, ami grafikailag azért meglehetősen távol áll a megszokottól. A főszereplők a névből adódóan természetesen a nagy bazi harci gépek, a mechek. A stratégia lényege a szokásos: a Red Alert-módszer szerint irányítjuk a mecheket, az utánpótlást, a csapatok összetételét, javításukat, fejlesztésüket és módosításaikat. Az utóbbi mondjuk elsőrendű is lesz, hiszen csak a legmagasabb szintre fejlesztett mech lehet képes szembeszállni a Jade Falcon-klánnal. A Microprose szimulátorokban mindig is otthon volt, de új II. világháborús programjában (EUROPEAN AIR WAR) valami egész fantasztikusat művelt. A játékban az angliai légi csatában, illetve az 1943-45 közötti hadműveletekben indíthatunk karriert, és egy vadászszázad beosztottjaként a legkülönbözőbb bevetésekre kell reppenünk. A készítők vigyáztak arra, hogy soha ne fordulhasson elő ugyanolyan karrier, de nem is ez a játékban az igazán nagy durranás, hanem a grafika. Részemről még soha nem láttam játékban az eredetire ilyen tökéletesen hasonlító gépeket, amelyet gondolom jól bizonyít az alant látható Messerschmitt Bf-109K képe is. Körülbelül pontosan így néz ki a helyzet a többi húsz gépnél is, ami tényleg elég elképesztő. Futottak még: STAR TREK: FIRST CONTACT (egy újabb Star Trek-darab, most "kivételesen" 3D akció kivitelben); GUARDIANS: AGENT OF JUSTICE (az X-COM-ok grafikai stílusában íródott akció/kalandjáték a XXI. század végén. PC CD); FALCON 4.0 (a Microprose 10 éve futó Falcon-sorozatának legújabb tagja, ami nemcsak hogy csodaszép, de "végre" egy F-16-ost repülhetünk be rajta... PC CD); ADDICTION PINBALL (nagyszerűen kivitelezett flipper három pályával, ami 1600*1200-as felbontásban is megyeget. PC CD) M1 TANK PLATOON II (hipermodern tankszimulátor, amelyben valós és hipotetikus hadszíntereken vezethetjük harcba egyedi tankjainkat, szakaszainkat, illetve a támogató egységeket. PC CD)


7TH LEGION


BATTLETECH: MECHCOMMANDER


EUROPEAN AIR WAR


WORMS 2

ACTIVISION

A több mint egy évtizedes hagyományra visszatekintő Activision az utóbbi időben szemlátomást felébredt Csipkerózsika-álmából, és jó úton halad afelé, hogy a legkiválóbb kiadók közé lépjen. Talán az Eidos mellett az ő standjuknál volt a legnagyobb tolongás, hiszen tuti sikerprogramokat rejtegetnek a tarsolyukban. Legerősebb kártyáik természetesen a Quake továbbfejlesztett engine-jével készült újgenerációs "emberszimulátorok", mindenekelőtt természetesen a várva várt nagy sztár, a QUAKE II. Mi az ördögöt mondhatnék róla? Az id Software fennállása alatt folyamatosan hatalmas léptekkel haladt előre – attól, hogy a GTI-tól lenyúlta a játékaik forgalmazásának jogát az Activision, még nem veszett ki belőlük a kreativitás. Nem sorolom az újabb technológiáikat, az engine-en végzett csiszolgatásokat, stb. – legyen elég annyi, hogy a végleges változat tesztelésénél biztos adunk rá vagy 40%-ot... Szintén az új engine-nel készült egy másik 2. rész a Raven révén, nevezetesen a HEXEN II. Róluk is csak annyit lehet elmondani, hogy mindig csak fejlesztettek az id aktuális engine-én (ld. Heretic és Hexen). Az utóbbi jellegzetessége volt, hogy a Doom-klónok kezdődő egyhangúságát teljesen felrázta azzal, hogy RPG-elemeket iktatott a játékba, és ezzel jóval izgalmasabbá tette a játékot, mint azt a szokásos "futás-nyírd ki-pálya vége"-linearitás alapelven készülteknél megszokhattuk. Természetesen a karakterosztályok most sem maradtak el (Assassin, Paladin, Necromancer és Crusader), miként a fegyver- és karakter upgrade-ek sem. A környezet kellően misztikus (középkori kastély, középamerikai indián piramis, Egyiptom, Róma – és végül ismét a kastély). Nem kezdem el dícsérgetni a grafikát, a hangokat, a játékot – a következő számunkban ugyanis valamivel nagyobb terjedelemben valószínűleg sor kerül rá. A NETSTORM minden bizonnyal örökre beírja a nevét a számítógépes játékok nagykönyvébe, hiszen ez az első stratégiai játék, amelyet direkt Internetes felhasználásra készítettek (bár van egy War College-üzemmódja is, ahol a leendő nagy hadvezérek edzhetnek egy kicsit, mielőtt harcba szállnának a világ ellen). Az alapelv elég egyszerű: minden játékos (maximum 8) kezdetben egy-egy szigettel rendelkezik az űrben, ami a bázisaként szolgál. Innen indíthat támadásokat újabb földek meghódítására, és természetesen meg kell védenie az ellenfelek ellen. A hódítás során az ifjú Napóleon különböző új dolgokra és képességekre tesz szert (javítás, szabotázs, stb.), mindaddig, amíg elegendő földet nem hódít me ahhoz, hogy a szintet megnyerje és továbblépjen. A dolog tehát nem túl bonyolult... Igen impozáns nevet visel a FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE nevű II. világháborús repülőgép szimulátor, amelyben összetalálkozhatunk a háború nyugati hadszínterének leghíresebb bombázó- és vadászgéptípusaival. Nemcsak a név impozáns, hanem a grafikai kivitelezés is, bár azért azt hozzátehetjük, hogy a Microprose European Air Warriorjának maximum a cipőfűzőjét kötheti be. Futottak még: DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR (Red Alert-gyilkosnak tervezett real time stratégia. Egy korai bétát már ismertettünk, a következő számunkban viszont előre láthatóan kivesézzük a végleges is. PC CD); APOCALYPSE (az egész pont úgy fest, mintha valami modern Alone in the Darkot játszana két kommandós. PC CD); HEAVY GEAR (3D akció/stratégia a Mechwarrior mintájára, benga harci masinákkal totyogunk benne fel s alá.); ZORK THE GRAND INQUISITOR (hangulatos grafikus kalandjáték fantasy környezetben. PC CD) PITFALL 3D (a legendás mászkálós játék új ruhában. PSX)


NETSTORM


HEXEN II


QUAKE II


FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

GT INTERACTIVE

Logikusan következik az Activision után a GT Interactive, hiszen mostanában nagyon imádhatják egymást... A GTI ugyan nyalogatja sebeit, de azért még nem kell őket eltemetni: egy rakás PC-fejlesztésük fut, továbbá most kezdik el piacra dobni egy csomó világsikerük konzolos verzióit, különös tekintettel a Nintendo 64-re. A világhírű 'Világok háborúja' alapján készült a THE WAR OF THE WORLDS című stratégia, amelyben a Marslakók támadása ellen kell megvédenünk a Brit-szigeteket. Elég furcsa egy mixtúra lesz belőle: a játék logikája a Risket idézi, míg az igényes grafikai megvalósítás inkább egy 3D Red Alertet. A Red Alertre még jobban emlékeztet a HORDES, amelyben viszont a real-time stratégiák jellegzetességeit próbálták összeházasítani a fantasy RPG-kben megszokott vonásokkal. Az ígéretek szerint elképesztő mennyiségű egységet lehet majd generálni, továbbá az AI által mindig újonnan generált pályák igencsak hosszadalmas szórakozást fognak biztosítani. PC- és PlayStation-tulajdonosok, egyben Mortal-megszállottak buzgón várhatják a játékgépről átkonvertált MACE: THE DARK AGE nevű verekedős cuccot, amelyben 16 egyéni stílusú harcos mérheti össze harci tudását az arénában. A megszokottaktól eltérő módon a karakterek nemcsak speciális mozgásokat használhatnak támadásra, hanem az arénában összegyűjtött mágikus fegyvereket és tárgyakat is. Még a 8-bites ősidőkben úgy 64-en, mint Spectrumon a Rampage, ami most a GTI védőszárnyai alatt RAMPAGE WORLD TOUR néven születik újjá. A játékban 1-3 játékos Godzilla-szerű szörnyeket irányítva azon munkálkodik, hogy tökéletesen szétverje a pályán levő toronyházakat, azok lakóit, a rájuk támadó harci járműveket – egyszóval mindent. Ez egy rendkívül elmés játék, nemkülönben hosszan tartó, mivel 130 rendes és 14 bonuspálya várja a szabadidő épületes eltöltésére vágyó játékosokat. Futottak még: DOOM 64 (N64); PREY (gyönyörű Quake-klón sci-fi környezetben, egyedi enginenel. PC CD); QUAKE 64 (N64); DUKE NUKEM (N64, PSX); DOOM 64 (N64); HEXEN 64 (N64); MAXIMUM FORCE (saját szemszögű lövöldözős. PC CD); TOTAL ANNIHILATION (több újítást felvonultató 3D Red Alert-utánzat, 50 küldetéssel. PC CD); UNREAL (egy újabb Quake-klón, aminek fő erőssége az elképesztő true color grafika lesz. PC CD); YOUNGBLOOD (Tizenegy veszélyes kommandóakció, RPG-elemekkel és real time harci részekkel); MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES (MK, de kivételesen nem verekedős-, hanem kalandjáték. PSX); ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY (akció/kaland, ld. előző számunk híreiben. PSX); MAGESLAYER (a Hexen fejlesztőinek új 3D fantasy akciójátéka, ami felülnézetet használ! PC CD); STEALTH REAPER 2020 (XXI. századi repülőgépszimulátor, ami az egyszerűsített irányítás miatt inkább az akcióra helyezi a hangsúlyt. PC CD); BALLS OF STEEL (flipper a Duke Nukem szerzőitől. PC CD); BUGRIDERS (3D akció/versenyjáték. PC CD, PSX); CRITICAL DEPTH (hasonló az előbbihez, csak a víz alatt. PC CD, PSX); SENSIBLE SOCCER 2000 (foci. PC CD) SAN FRANCISCO RUSH (autóverseny. PSX).


THE WAR OF THE WORLDS


HORDES


MACE: THE DARK AGE


RAMPAGE WORLD TOUR

TURMIX – AMI MÉG NAGYON TETSZETT


PANDEMONIUM 2


MONKEY HERO


COURIER CRISIS


BUGGY


JUDGE DREDD


LOOSE CANNON


JETFIGHTER - FULL BURN


THE REAP



HALF LIFE


EARTH SIEGE 3


STARCRAFT


BATTLEGROUND: BULL RUN

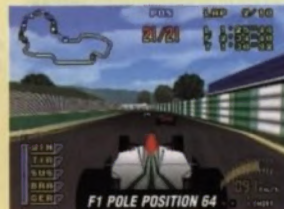

FLYING CORPS GOLD


FORSHAKEN


FIFTH ELEMENT


NIGHTMARE CREATURES


ULTIMATE RACE



F1 POLE POSITION 64


REDLINE RACER


TOURING CAR CHAMPIONSHIP


ARMORED FIST 2


ONE


CHAMELEON TWIST



AYRTON SENNA KART DUEL 2

Mivel az ECTS-re szánt 5 oldal igen szűkösnek bizonyult, itt egy kissé összesűrítettük a dolgokat. Sokat töprengtünk, hogy inkább sok szöveg legyen-e és kevesebb kép, de aztán inkább a fent látható megoldást választottuk (talán ez többet mutat). Sorban következnek (cégenként): BMG : PANDEMONIUM 2-Akció, ügyességi (PSX), MONKEY HERO-Kaland (PSX,PC), COURIER CRISIS-Sport (PSX,PC,SAT). GREMLIN : BUGGY-Autóverseny (PC,PSX), JUDGE DREDD-Lövöldözős (PSX). TAKE 2 : LOOSE CANNON-Lövöldözős (PC), FULL BURN-Szimulátor (PC), THE REAP-Lövöldözős (PC). CUC : HALF LIFE-Akció (PC), EARTH SIEGE 3-Akció/Szimulátor (PC), STARCRAFT-Stratégia (PC). EMPIRE : BATTLEGROUND:BULL RUN-Stratégia (PC), FLYING CORPS GOLD-Szimulátor (PC). ACCLAIM : FORSHAKEN-Lövöldözős (PC). KALISTO : FIFTH ELEMENT-Akció/Kaland (PSX,PC), NIGHTMARE CREATURES-Akció/Kaland (PSX), ULTIMATE RACE-Autóverseny (PC). UBI SOFT : F1 POLE POSITION 64-Autóverseny (N64), REDLINE RACER-Motorverseny (PC). CODEMASTERS : TOURING CAR CHAMPIONSHIP-Autóverseny (PSX,PC). NOVALOGIC : ARMORED FIST 2-Szimulátor (PC). ASC SOFT : ONE-Lövöldözős (PSX). SUN SOFT : CHAMELEON TWIST-Mászkálós (N64), AYERTON SENNA KART DUEL 2-Gokart verseny (PSX). Természetesen az itt látható lista koránt sem teljes, hiszen tucatnyi más játék is látható volt a show-n. Sőt, az sem biztos, hogy ezek voltak a legjobbak, de mindet bemutatni lehetetlen. Az viszont 100%, hogy amint kezünkbe kerül valamelyik újdonság előzetese, rögtön készítünk róla leírást vagy ismertetőt.

DARK EARTH

SZÉP KIS KILÁTÁSOK!

Bár a bordeaux-i illetőségű Kalisto még nem túl ismert a nagyközönség számára, ez a helyzet a közeljövőben minden bizonnyal gyökeresen meg fog változni. Nicolas Gaume, a cég elnöke még 1990-ben alapította Atreid Concept nevű cégét, amit aztán 1994-ben eladott a Mindscape-nek. A vállalat a neve ezután Mindscape Bordeaux-ra változott, és a nevükhöz fűződött többek között a Pac in Time SNES-verziójának a kiadása. Három év után azonban a "házasság" egyoldalúvá vált, s Gaume úgy döntött, visszavásárolja a céget, amely Kalisto néven fogja játékait fejleszteni. Ezzel a Mindscape pont a legnagyobb durranásukból marad ki , nevezetesen a most ismertetésre kerülő Dark Earthből.

Gaume már 1990-ben látta, hogy a 3D játékoké a jövő, elkezdte tehát felépíteni a mostanra maximálisan kiforrott Libsys kód-könyvtárat, amely lehetővé teszi az összes lényeges platformon a párhuzamos fejlesztést. A Libsys "gyümölcse" a Dark Earth is, mely név egy Alone in the Dark-klónt takar, de olyan színvonalon kivitelezve, amilyet eddig még aligha láthattunk. Kb. 250 Softimage-dzsel és 3D Studioval renderelt SVGA háttéren mozoghatunk, s ezeken 98 texture mapped, real time-ban árnyékolt szereplővel beszélgethetünk, vagy akár harcolhatunk. A figurákhoz több mint 5.000 különböző animációt alkottak, melyeket a gép természetesen valós időben, 3D-ben jelenít meg. S hogy még néhány további statisztikai adattal szemléltessük a program monumentalitását, íme az audio "mérleg": 800 hangeffekt és több mint 50 perc aláfestő zene. A program tartalmilag is lenyűgöző. A fejlesztés vezetője Guillaume Le Pennec elmondása szerint egy olyan játékot akartak alkotni, amely a nagyközönségnek, s nem csupán a "specialistáknak" szól. A Resident Evilhez képest például sokkal kevesebb a gyilkolás, viszont több párbeszéd.

A történeti háttér kialakításának különösen nagy fontosságot tulajdonítottak: már jóval a fejlesztés megkezdése előtt minden szereplő sztoriját megtervezték, s az egész történetet – elég baljós jövőképként – hozzákapcsolták a valós történelemhez, fokozva ezzel a hihetőséget, s a főhős szerepének átélhetőségét. A munka annyira eredményes volt, hogy '98-ban az egyes szereplők más médiákból is vissza fognak köszönni, például könyvekben, RPG-kben tervezik őket szerepeltetni.


Én ugyan ezt a játékot Othellóként ismerem, de errefelé Yangnak hívják


Élelmiszerbeszerző csereügylet egy öregasszony társaságában

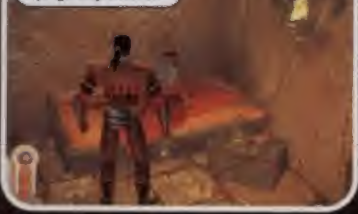
NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

Mivel játék közben az F1-gyel bármikor lekérhetjük a billentyűk jelentését, az irányításról csak néhány mondatban emlékeznék meg. Hősünkkel a kurzor gombokkal mozoghatunk, s a Space-szel vizsgálódhatunk. Harcolni a C lenyomása után a Ctrl+irányokkal lehet, a tárgylistánkat a Backspace-szel kérhetjük le. A listáról a tárgyakat elővenni a Space-szel, azonnal használni pedig az Enterrel lehet. A fegyverlista és a tárgylista között a bal alsó ikonokkal lehet váltani. Fontos még a Tab jelentése, ezzel agresszívre válthatjuk hősünk hangulatát, aki így mind a tárgyakkal, mind a személyekkel durvábban fog bánni. Állást menteni csak a falakon lévő Napisten ikonoknál lehet, állást tölteni viszont az F3-mal bármikor. Hősünk életerejét a alsó sarokban láthatjuk, e körül a keret elszíneződése betegség elhatalmasodását jelzi. Ez főként a speciális támadástól (Ctrl+Shift+Előre) növekszik, ami súlyos esetben fizikai átváltozást is okozhat hősünkben. A leírásban csak a legfontosabb tárgyakat fogom megemlíteni, vagyis az ételek felvételére és a hollák lefegyverzésére nem fogok külön kitérni. Az egyéb tárgyak egyébként is csak arra kellenek, hogy az alsó városban elcseréljük őket ételre. Jöjjön hát a történet!

Ugyan a jelenet már magában is elég izgalmas, de felhívnám a figyelmet az árnyékhatásokra

A jövőben járunk. A földi életet egy súlyos kataklizma majdnem teljes mértékben elpusztította, az emberi civilizáció megsemmisült. A Föld légkörét sötét fellegek borítják, a hőmérséklet lehűlt, az elenyésző számú túlélőt mutáns fenevadak tizedelik. Egy nap azonban az emberek egy kisebb csoportja rátalál egy helyre, amelyet a Napisten jóvoltából fényár borít be – új remény gyúl a túlélők szívében. A helyen erődítményt építenek, mely védelmet nyújt a Sötét Vidékek lényeivel szemben, s a település a Sparta nevet kapja. Sok-sok év telik el, és az emberiség sorsa ismét veszélybe kerül. Sparta jövőjét csak egyetlen ember mentheti meg.


Deliánák igen figyelemre méltók a temporzati viszonyai


Édes a reggel egy ilyen poligonlányka mellett

A FERTŐZÉS

Hősünk, Arkhan eleinte még mit sem sejt küldetéséről. Kedvese, Kathi mellett ébred, aki titokban szökött be a Tűz Védelmezőinek barakkjába egy éjszakára. Miután kikeltünk az ágyból, öltsük magunkra az egyenruhánkat, ami a paraván mögött lóg, majd vegyük fel a falnak támasztott kardunkat is. Menjünk ki a folyosóra, ahol barátunk, Zed fogad minket, s elküldi hősünket Dhorkanhez, a helytartóhoz. Balra fordulva, az őrzött ajtó mögött találjuk Dhorkant,

aki őrszolgálatra oszt be minket a Napisten templomába, a tanácsterem elé. Menjünk le, majd kilépve a várból, a téren forduljunk balra. Egy beszélgetésnek leszünk kéretlen fültanúi, melyben apánk, Rylsadhar baljós sejtelmeiről tájékoztatja a Legfőbb Látnokot, Loryt (a Nap



Akárcsak a Ponyvaregényben, Zed itt is halottnak tekinthető

Látnokai irányítják a várost), s átnyújt neki egy tárgyat. Ezután irány a templom, ahol – kardunkat kivonva – foglaljuk el helyünket a társunkkal szemben. Hamarosan zaj szűrődik ki az ajtó mögül. Kollégánkat egy randa alak, egy ún. Konkalite azonnal elintézi, így ránk marad a Fölátnok megvédelmezése. Bármilyen sikeresen is tesszük ezt, a végén az egyik gazfickó beleléttyint valamit Arkhan arcába, akin ettől förtelmes kór lesz úrrá. Teste rothadni kezd, és a Sötét Vidékek lakóihoz válik hasonlatossá. Amikor magához tér a kórházban, az egyik katona félelmében neki is támad, akit így kénytelenek is leszünk agyonverni. Csak ezután lép be a terembe Thanandar, a látnok, aki egyben gyógyító is. Őt alaposan kérdezzünk ki. Kiderül, hogy csak lelassítani tudta a rajtunk végbemenő folyamatot, mert betegségünkre nincs gyógyír. Gyógyulást talán csak az jelenthet, ha felkeresünk egy ősi sírkamrát, aminek energiája talán elűzheti a kórt. A sírkamra helyét viszont csak apánk tudja, akit a kórház tőszomszédságában lévő házban találunk. Mielőtt azonban átmen-



A bunkerben egy igen korrekt kézifegyverre lelünk

nénk, vegyük fel a "műtőből" a különös, henger alakú palackot. Ha beszélünk Rylsadharral, hajlandó a titkos sírkamra helyét elárulni, de előbb ki kell kérnie Dhorkan beleegyezését. Kutassuk át az ágyát, ahol egy papírt találunk, rajta egy verssel. Menjünk vissza a tanácsterembe, onnan pedig a levéltárba, Sesekhanhoz. Beszéljünk vele, majd nyissuk ki a terem végében a kis fiókot, aminek a kombinációját apánk verse tartalmazza. A fiókból egy lyukkártya kerül elő, az ajtónál levő ősi gépről pedig egy CD-lemezt vihetünk el. Mivel apánk ígéretével ellentétben nem érkezett ide, nézzünk utána Dhorkannél. Az úton az őröknél álljunk meg, és nyugtassuk meg őket személyünket illetően, különben nekünk támadnak. Mellesleg a beszélgetésüket kihallgatva megtudjuk, hogy Dhorkan átvette a hatalmat, és statáriumot vezetett be. Amikor Dhorkannal beszélünk, úgy tesz, mintha semmit sem tudna az apánkról. Amikor távozunk, a két őr éppen arról beszélget, hogy elfogtak egy lányt az erődön belül. Ez csak Kalhi lehet, tehát hátra arc, és irány a börtön (a lépcső melletti balkonról nyílik). Verjük össze az őrt, majd a kulcsával nyissuk ki a cellát. A börtönnel szemben a torony nyílik, ahol az olajak mestere, Bogdaran dolgozik. Menjünk fel, majd fenyegessük meg egy ökölcsapással. Így hajlandó beszélni, bár igaz, hogy sokat nem tudunk meg tőle. Viszont vigyük el a kulcsát a polcról, s eggyel lejjebb nyissuk ki vele a ládát, melyből egy egyenruha kerül elő. Ezt adjuk oda Kalhinak, s az őrök előtt tettessük azt, hogy Arkhan az ő foglya. Az alsó városba ve-



Ha pedig Zed elhullott, természetesen Dhorkan sem kerülheti el jól megérdemelt sorsát

zető liftnél már kicsit bonyolultabb lesz a dolog: itt Kalhi elcsalja az őrt, nekünk pedig a szekér mögött bujkálva vigyáznunk kell, hogy nehogy észrevegyen minket.

KI ÁLL A MERÉNYLET MÖGÖTT?

Az alsóvárosban Kalhi elvezet minket ezermester barátunk, Danrys házába. Beszéljünk vele, majd vegyük fel a csákányát az asztalról. A városban mindenki a helyi nagyfőnökhöz, Armal Sadakhoz irányít minket, de csak Delia, a táncosnő tud bejuttatni minket hozzá. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki a CD-lemezt, és máris megmondja a jelszót. Armal Sadak a mólónál, egy állóhajón tanyázik, de csak akkor hajlandó segíteni, ha játszunk vele egy Yong partit. Tétnek ajánljunk fel neki egy zsákmányolt fegyvert. Ha esetleg nem felel meg neki, javíttassuk meg Danrys-zel. (Ha átadtuk Danrys-nek a fegyvert, ne felejtsük el bekapcsolni a köszörűt.) Ha sikerül Armal Sadakot legyőzni Yongban (a játékot szerintem mindenki ismeri), elmondja, hogy a városon kívül lakik egy Leona nevű nő, aki talán segíthet nekünk. Azt is megtudjuk, hogy a Konkalite-ok búvóhelyét a csatornákban kell keresnünk, valamint a csatornapatkányok főnöke, Sordos mögött valószínűleg egy intelligensebb személy áll. A mólóra visszatérve ugorjunk be a vízbe ott, ahol nincs korlát, és másszunk be a csatornába. Néhány gazfickó elintézése után valóban eljutunk a rejtekhelyre, ahol egy ládából egy fogantyú kerül elő. Továbbhaladva Sordos társaságában meglepetésünkre Thanandart találjuk. Nyírjuk ki mindkettőt. (Használhatjuk a speciális támadást, de csak módjával, ugyanis romlik tőle az állapotunk.) Kutassuk át a hullákat. Thanandarnál gyógyitalokat és egy piros kulcsot, Sordosnál pedig egy fegyver tervrajzát és szintén egy kulcsot találunk. Ez utóbbival nyissuk ki a teremben lévő ládát. Egy dokumentum kerül elő, mely bizonyítja Sordos és Dhorkan között a kapcsolatot. Vigyük el a tervrajzot és a fogantyút Danrysnek, aki megígéri, hogy összerakja az ősi lángszórót. Ideje, hogy megpróbáljuk magunkat gyógyítani, tehát térjünk vissza a templomba. Másszunk fel a különös szerkezet létrájára, s illesszük be a lyukkártyánkat a gépbe. Ezután húzzuk meg a gép oldalán a kart, amitől a szomszédos teremben megváltozik a zene és a kristály színe. Illesszük be a piros kulcsot a kristály elé, mire egy titkos lejáró nyílik meg a keresett sírbolthoz. Lent egy fény-kutat találunk, amit azonban hiába érintünk meg, Arkhan gyógyulás helyett inkább óriási fájdalmat érez. Thanandar tehát átverte.

Menjünk az erődítménybe (az őr mellett egyszerűen fussunk el), és mutassuk meg a Sordostól szerzett iratot Phedorianak, aki ekkor épp Dhorkan ajtaját őrzi. Dhorkan elmenekül, és hiába nyitjuk ki az utána bezáródó rejtekajtót az íróasztalában található tőrrel, az ajtó mögötti barlangban már csak haldokló apánkat találjuk.



Cousteau kapitány igencsak megirigyelné ezt a szerkót

Rylsadhar utolsó szavaival nem is Dhorkantól int minket, hanem Tanandarra figyelmeztet. "*De hát Thanandar halott!*" – méltatlankodik hősünk, de apja elmondja, hogy csak a gyógyító halt meg, a belé költözött gonosz továbbra is életben van, és most a Fény Kútját akarja elpusztítani.

A titkos folyosó a városba vezet, ahol érdeklődjünk a lángszórónk után. Danrys már elkészült vele, viszont Kalhi időközben odébbállt. Keressük meg a lányt a városban, mivel épp egy gazfickóval hadakozik, aki át akarja vágni egy csereüzlettel. Nyírjuk ki a pofát, vegyük el Kalhitól a pisztolyt, majd kutassuk át a hullát némi municióért. Már így is elég sokat késlekedtünk, ezért siessünk vissza a sírkamrához. Bárhogy igyekszünk, Thanandar már ott lesz, s ott lesz Zed is, aki elindul a Fénykúthoz. Miután hősünket a szörnyeteg egy ütéssel elintézi, magunkhoz térve már hiába sietünk Zed után: barátunk már teljesen kivetkezett régi önmagából, és megérinti a kutat. A kút megsemmisül, sőt a felszabaduló energiákkal Zednek csaknem Arkhant is sikerül elintéznie.






A paradicsomi környezetben lelt víznek kétféle hatása is van

RYLSADHAR TITKA

Phedoria kapitány már csak Zed halálát és a kút "kiapadását" tudja konstatálni. Azonnal értesíti a történtekről a Legfőbb Látnokot. Kövessük őket egészen a levéltár melletti szobába, ott nyugodtan beszélgethetünk. Lory elmondja, hogy a kút megsemmisülésével sajnos szabad út nyílt a Sötét Vidékek szörnyetegei előtt, s immár a falak sem védik a várost. De van még egy esély: Rylsadhar sokat kutatott a fény eredete után, s talán a titkos szobájában van valami, ami nyomra vezethet. Az ajtóhoz való kristálykulcsot több részre osztotta, s azoknak adta oda, akikben megbízott – sajnos valószínűleg Dhorkan is közéjük tartozott. Lorytól megkapjuk a kulcs foglalatát, az első darabot pedig az építők mesterénél, Bandornál kell keresnünk. Bandor a templom melletti kastélyban található, de az őr nem enged fel minket. Rövid szemlecsere után kiderül, hogy éhes. Adjunk neki füstölt húst, majd szomját egy flaska itallal oltsuk. (Füstölt húst és italt a mulatóban találhatunk, az üres flaskákat pedig vagy a vár előterében, vagy Armal Sadaknál tölthetjük fel.) Az italtól hamar elalszik, s máris liftezhetünk fel.

Fent két olyan alakot is találunk, akire ráillik Lory személyleírása, de nem hajlandók elárulni, melyikük Bandor. Vegyük fel az asztalról az értékes tervrajzot, tartsuk a fáklya felé, s rögtön kibújik a szög a zsákból. Adjuk vissza Bandornak a rajzot, és mutassuk meg a kulcs foglalatát. Így már hisz nekünk és átadja az első kulcsdarabot. Menjünk le a városba. A halálfejes kapunál Dhorkanbe botlunk. Ezúttal ne kegyelmezzünk neki. Vegyük el el tőle az újabb kulcsdarabot és a kódkártyát. Ez utóbbival nyissuk ki a halálfejes ajtót, ami – mint kiderül – egy ősi bunker ajtaja. Ha odabent agresszíven nyúlunk a kapcsolótáblához, sikerül működésbe hoznunk az irányítópultot, amivel egy hologramfelvételt indíthatunk el. A felvételből megtudjuk, hogy a kataklizmát egy üstökös által okozott meteoritzápor okozta, s azt néhányan hibernációval próbálták túlélni. A széttört üvegágyakat elnézve ez úgy tűnik senkinek sem sikerült. Az ágyak között egy modern pisztolyt, az ajtó melletti falnál pedig egy ősi szerkezetet találhatunk. Menjünk tovább a városban, fel a bástyára. A falon az őrt itt már elintézték, továbbhaladva pedig dulakodásra figyelhetünk fel. Mentsük meg a távolról érkezett vándor életét, aki ezért hálából egy sisakot nyújt át. A sisakból építsünk búvárruhát, amihez a nehezékként szolgáló mellvértet az alsóváros főterén találjuk, oxigénpalackként pedig a műtőből szerzett palackot használjuk (a palackot Danrys műhelyében, a régi kompresszorral töltsük fel). Irány a csatorna, ahol a búvóhelyen másszunk le a létrán a vízbe. Némi gyaloglás, s egy veszélyes víziállat kinyírása után az erődön kívül lyukadunk ki, ahol nyomban két fenevad esik nekünk. A küzdelem után a tengerparton sétálva egy barlang bejáratához érkezünk, amelyben zöld növényzet burjánzik. Az ösvényen haladva egy helyen egy kristálytömbre figyelhetünk fel – ugyanolyanra, mint amilyenből a kulcs készült. Pattintsunk le belőle Danrys csákányával. A víziszörnyet intézzük el a pisztollyal, majd beszéljünk Leonával. Sok érdekeset tudunk meg, többek között a fény forrásáról, ami állítólag pontosan az erődítmény alatt található, valamint azt, hogy az itteni víz gyógyító hatású, de mellesleg eléggé legyengíti az embert. A lepattintott követ vigyük el Danrysnek. Ha megmutatjuk neki a kulcs két darabját, képes lesz megcsiszolni a harmadik részt, nekünk megint csak a köszörű elindítása a dolgunk.


Leonára rátalálni kissé körülményes mulatság


A végső összecsapás

A SÍRBOLT

Elkészült tehát a kulcs, amivel kinyithatjuk Rylsadhar házában az ajtót. (A ház előtti őrökkel végezzünk.) Az egyik asztal alól egy régi tekercs fordítása, egy könyvből pedig Rylsadhar rajzai kerülnek elő, továbbá ha durván vizsgáljuk a látcsövet, egy kulcsot húzhatunk ki alóla. Vigyük el a múltból származó szerkezetet Bogdarannak a toronyba, aki segít megvizsgálni. Levegőzzünk egyet az eredmény megérkezéséig. Amikor megvan, Bogdaran egy szívességet kér cserébe a szolgálataiért: mivel már mindenütt szörnyetegek garázdálkodnak, maga mellett akarja tudni a kedvesét, Deliát. Irány tehát a bár, s vegyük fel a testőr szerepét. Akad is meló bőven: először az átváltozott kocsmáros támad ránk, majd a várban egy vérengző fenevadtól kell megszabadulnunk. Ha sikerrel járunk, Bogdaran elmondja, hogy a szerkezetben veszélyes anyag található, amely vízzel érintkezve azonnal robban, ezért egy kis olajjal lefojtotta.

Az apánk házában talált kulccsal nyissuk ki a vár kútján a rácsot, és hajítsuk bele a robbanóanyagot. Meneküljünk, ugyanis jókora kráter keletkezik! Ha megvolt a bumm, keressük meg a kórházhoz vezető lépcsőnél a vizet felhúzó propeller szárnyát, és illesszük vissza az épségben maradt másik nagyobb részre, ami a kráter szélénél hever. Váltsunk agresszív módra, mivel csak így lesz hősünknek bátorsága használni az imént elkészített kezdetleges "ejtőernyőt". A kráter aljában hatalmas termeket találhatunk. Keresztülhaladva rajtuk egyszer csak elfordul mögöttünk az előző terem, s nincs tovább út. A hatalmas szerkezetet az előtte lévő kapcsolókkal tudjuk visszaforgatni. A kombináció a szövegben és Rylsadhar ábráiban rejtőzik, tehát a megoldás: le, fel, fel, fel, le, fel. Visszafordítva a helyiséget egy teljesen más szobába kerülünk. A labirintusban csak annyi a feladat, hogy időben hajoljunk le a pengék elől. Az utolsó teremben magával Thanandarral találkozunk, aki ezúttal végleg rendezni akarja kettőnk dolgait. Sajnos "barátunk" sérthetetlen, de ha belelövünk, időnként erőt gyűjt. Ezt a pár másodpercet használjuk ki, és állítsuk be a terem kapuján lévő lámpákat 1-es és 3-as állásba (a kilincsek jobbra és balra billentésével). A kapu ekkor megnyílik, s hihetetlen fényesség árad ki, ami azonnal elpusztítja a sötétség küldöttét, Arkhant pedig meggyógyítja. Végül jutalmul még azt is megtudhatjuk, hogy honnan ered ez a fény.

Vári Zoltán


Ugrani vagy nem ugrani? Ez itt a kérdés

dark earth

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 8MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Érdekes sztori • nagy mozgásszabadság • több szálon futó cselekmény
✗ Néhány tárgy nehezen megtalálható

96%

GUTS 'N' GARTERS
AKCIÓBAN A DNS-KOMMANDÓ

Hogyan lehet az Operation Wolf (vagy ha úgy jobban tetszik: a Virtua Cop) műfaját egy mászkálós kalandjátékkal összeházasítani? Hát kérem, erre tett most kísérletet a Magic Canvas a nemrégiben megjelent Guts & Garters-szel. Az ötlet – miszerint egy célkereszttel lehet lövöldözni, de közben az emberünket is látjuk – még 1994-ben fogant meg az alkotók elméjében. '96-ban kezdődött el a fejlesztés, s – az eredeti tervhez képest egy-két hónap csúszással – a nyáron jelent meg a játék.

A cím a két főszereplőre utal. Guts és Garters ugyanis a két választható titkosügynökünk "művészneve". Az alapszituáció szokványosnak mondható, elmaradhatatlan kellék a főgonosz, akit ezúttal Wort Admirálisnak neveznek. Az admirális bomlott elméjében csupán egyetlen fixa idea jár: elpusztítani a Földet. Ez még alapjában véve nem is lenne akkora gond – a baj ott kezdődik, hogy hírszerzésünk jelentése szerint emberünknek ez hamarosan módjában is állhat. Wort egy távoli szigeten hatalmas fegyverarzenált halmozott fel, és titkos kísérletekbe kezdett, melyekkel régmúlt idők nagy harcosait kívánja feklónozni. Ha sikerrel jár, valószínűleg senki sem tudja megállítani. Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle hívatlan vendégként, ejtőernyőn érkezik a Ferros szigetre, amit egy renderelt animáció mutat be. Kettejük közül Guts az izomagyú akcióhős, Garters pedig a ravasz "nőstény" – bár megítélésem szerint teljesen mindegy melyiküket választjuk, viselkedésüket illetően lényeges különbség nem tapasztaltó.

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

A játék teljes mértékben SVGA pre-renderelt grafikával készült, több mint 200 előre letárolt háttéren zajlik az akció. A helyszíneket klasszikus módon "lapozgatja" a gép, azaz nincs képernyőscroll (igaz, a töltögetési idő minimális). Bár maguk a figurák is ilyen megoldással készültek (valójában 2D-s sprite-ok), mégis teljesen 3D-érzetet kapunk. Az ún. Terranimation rendszer segítségével minden egyes szereplő – beleértve az ellenséges katonákat is – felmászhat a különböző tárgyakra, bemehet mögéjük, stb., s eközben néhány tereptárgy – mint például a hullámzó tenger – még animálva is van. Mindez manapság már nem tűnik olyan nagy kunsztnak, de azért mégis megemlítendő, hiszen a gépnek minden egyes lövés útját a fegyverünktől a célkeresztig külön kell kiszámítania, s meg kell állapítania a becsapódás helyét. Az átlagember számára például magától értetődő, hogy ha fedezék mögé bújunk, akkor az ellenfélnek nem szabad eltalálnia minket, de programozás szempontjából ez kisebb bravúrnak számít. Főként akkor, ha azt vesszük, hogy romboló munkánk hatására a terep még változik is. Minden egyes ház, raktár vagy konténer megrongálható, a golyónyomok mindenütt ott maradnak, s még a lábnyomainkat is láthatjuk a homokban. A készítők külön büszkék az árnyékokra, amelyek valóban úgy vetődnek rá az illető tereptárgyra, ahogy a fényforrás iránya és a tárgy formája azt megkívánja.


A teherautó alatt egy pajzsor rejtőzik

A grafika előtt valóban megemelhetjük a kalapunkat, de ami az animációt illeti, nem igazán vagyok megelégedve. Az utóbbi időben mindenre rásütik a Motion Captured bélyeget: legalábbis ez tűnik ki a Guts & Garters – állítólag – ilyen megoldással készült mozgásainál, melyeknek a valódi mozdulatokhoz – megítélésem szerint – kevés közük van. A figurák érdekes mozdulatokat tesznek, a járásuk pedig elég "robotos".


Csúnya dolgok történnek ebben a sikátorban

AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Hőseink mozgatásához az egeret, illetve a billentyűzetet kell használnunk. Az egér jobb gombjával tudunk mászkálni, a bal gombbal pedig lőhetünk. Ha egy képernyőről távozni akarunk, a helyszín széléhez kell mennünk, ahol nyilak mutatják a lehetséges irányokat. Ilyenkor duplát kell kattintanunk a kívánt irányba, s már mehetünk is tovább. Ha a nyíl piros, az azt jelenti, hogy az adott irány valami miatt nem megközelíthető (például egy zárt ajtó van arra). A futáshoz már a billentyűzetet kell használni (Shift), a fegyverek között pedig a funkcióbillentyűkkel választhatunk. A fegyverek és a tárgyak listája között az Inserttel és a Dellel lehet váltani, a tárgyak közül pedig a számokkal lehet válogatni. Használni az Enterrel kell őket, ha pedig el akarunk valamit dobni, a Page Downt kell lenyomnunk. Az életeink számát, az energiánkat, a pajzsunk állapotát és az eszközeinket a képernyő tetején látjuk. Az akció pillanatnyi állásáról a Tab billentyűvel bármikor kérhetünk információkat.


Tengerész barátunk már nem sokáig kémleli a vizet

Nos, elméletileg az irányítás még tűrhetően működne is, de a gyakorlat kissé másképp fest. Bizonyára volt már olyan álmotok, amikor valaki üldözött, és nem tudtatok elfutni. Hát az irányítással kapcsolatban pontosan ugyanezt élhetitek át, különösen ha az egeret használjátok a mozgáshoz. Hőseink minden létező tereptárgyon fennakadnak, annyi eszük nincs, hogy kikerüljék, inkább egy helyben masíroznak. Ez



felettébb "kellemes" élmény, amikor például egy bombázás vagy egy helikopter gépágyútüze elől akarunk lelépni. Persze kézenfekvő megoldás, ha a kurzorgombokat használjuk a mozgáshoz, de ehhez egy harmadik kezet kéne növeszteni.

Gondunk pedig az ilyen malőrök nélkül is akad bőven, ugyanis a harmadik személyű perspektívának köszönhetően csak a becsapódó lövedékekből tudhatjuk, hogy mondjuk egy útban lévő oszlopot lövünk és nem a célba vett ellenséget. Igaz, némileg segít, hogy a célkereszt pirosra vált, ha pontosan a célra tartunk, és pirosan villogva jelzi, ha a célpont lőtávolon kívül esik, de még így is elég körülményes a célzás. Amint említettem, be is lehet menni a tárgyak mögé, például bemehetünk a konténerek közé. Ilyenkor – hogy el ne tévedjünk – hősünk halványan átlátszik az adott tárgyon, de ugyanez az ellenségekre persze már nem vonatkozik.

Így fest a helyi metró?

A fő hangsúly szerencsére nem csupán a tűzharcokon van: konkrét küldetéseket kapunk konkrét feladatokkal, vagyis némi kaland feelinggel fűszerezték a dolgot. Az egyes helyszíneket mindig alaposan át kell kutatnunk (Ctrl), soha nem tudni, hol találunk valami használható tárgyat. Ha egy hulla például ott marad valahol a földön, annál biztos, hogy van valami. Noha kaland beütésről beszélünk, nyelvtudást a játék ennek ellenére nem igényel. Egyrészt az 576 Kbyte jóvoltából a program teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, másrészt a tárgyak használata szinte magától értetődik.

AZ [illegible]Z:

Segítségképpen elmondanám a szintet öt szektora közül az elsőnek a megoldását. Azt előre bocsátom, hogy sajnos taktikázni nem nagyon lehet, majdnem minden helyszínen mindenkit ki kell nyírnunk, ugyanis az utolsó emberektől kaphatjuk meg annak a titkos fegyvernek a részét, amely majd a szektor főellenségének a likvidálásához kell. Taktikázni legfeljebb azzal lehet, ha már tudjuk, hogy hol milyen fegyvert érdemes használni, és hogy hol lesz majd a következő elsősegély csomag. Ez utóbbin kívül hasznos tárgy még a jelzőfény is, amivel a mieinknek jelezhetjük, hogy néhány ejtőernyős csomag ledobásával siessenek a segítségünkre. Az első szektorban három feladatot kapunk. Először is szerezzük meg a géppisztolyt, ami sokkal nagyobb tűzerejű, mint a pisztolyunk, továbbá távolabbra is visz. A géppisztolyt a szárazra vontatott jacht melletti ládából robbanthatjuk ki. Ettől a képernyőtől jobbra megtaláljuk a pajszert, s ugyanott az utolsó katona hullájától elvehetjük a detonátort. A pajszerrel kifeszíthetjük a lezuhant repülő hátsó ajtaját, ami mögül egy fémdetektor kerül elő, a repülő orra körül ólálkodó gazfickóktól pedig egy kést vehetünk el. A fémdetektort használva átlépkedhetünk a bunker előtti aknamezőn, s a pajszerral kifeszíthetjük a bunker ajtaját. A bunker előtti katona hullájától mellesleg ne felejtsük el elvenni a franciakulcsot. A bunkerban megtalálhatjuk a repülő fekete dobozát, és azzal az első feladat ki is van pipálva. Ugyanitt a [illegible] átkutatva egy mágneslemez kerül elő. [illegible] csak a [illegible] is a helyi [illegible] a [illegible]. Ezzel [illegible] – meg is van az [illegible] a [illegible] hajóra. A [illegible] a [illegible], s [illegible] a keresett dokumentáció, azaz ki van pipálva a második feladat is. Most már csak el kell mennünk az állomásra, s ott időben – még mielőtt a bakter intene – működésbe kell hozni a szimpatizánsok által elhelyezett bombát a detonátorral. Ha jól csináltuk, a vágányon kifutó vonat a levegőbe repül, s már is megkezdődik az összecsapás a szektor főellenségével. Vigyázzunk: amikor rajta van a pajzs, sérthetetlen, tehát olyankor ne is pazaroljunk rá energiát. Ha legyőztük, már csak a repülőroncs melletti silóhoz kell elbaktatnunk.

A bázis őrsége meleg fogadtatásban részesíti hősünket

A helyi gokartosok természetesen nem a mi szórakoztatásunkra érkeztek

MÉG NEM AZ IGAZI

A Guts & Garters úgy érzem nem igazán fogja beváltani az újonnan létrejött Magic Canvas reményeit. Valami nagyon egyedit akartak alkotni, de meglehet, hogy mellélőttek. Egyrészt az irányítással rontották el, másrészt az olyan apróságokkal, mint hogy például nincsenek a dialógusok digitalizálva, a gép csak szövegesen írja ki őket. Azt is megoldhatták volna, hogy ha valamelyik fegyver kiürül, hősünk automatikusan váltson át egy másik fegyverre (mint pl. a Doomban), és ne nekünk kelljen keresnünk a billentyűt, miközben ötfelől tüzelnek ránk. Kicsit problémás a játékmenet felépítése is. Enyhén szólva bosszantó, hogy amikor például [illegible] a vonat, vagy a floppylemez felvételén kívül már mindent megcsináltam, egy rossz gombnyomás miatt véletlenül [illegible]. Mission Failed: minden kezdődik elölről. [illegible] Akkor már inkább új játékot kezdek. [illegible] csak a [illegible].

Mindent összevetve: a játék grafikailag tényleg nagyon jó, de az a véleményem, hogy a szerzők [illegible] volna még pár hónap fejlesztőmunkát a játék [illegible] – akkor tényleg egy [illegible] volna ki. Így csak egy [illegible].

V.J.

Tűzijáték, de most kivételesen nem augusztus 20. alkalmából

guts 'n' garters | Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, SVGA, 4xCD

✓ Érdekes alapötlet és kivitelezés
✓ szétrombolható terep ✓ magyar kézikönyv
✗ Idegesítő irányítás

81%

Die Hard Arcade

Játszd újra, McClane!

Ha Die Hard, akkor Bruce Willis – mondhatnánk. De nem mondjuk: a Die Hard Arcade-ben ugyanis hiába keresnétek az enyhén kopaszodó akcióhőst. McClane szerepében persze újra egy belevaló fickót, mellette pedig egy tűzrőlpattant leányzót találhatunk, akik még talán Willis apónál is keményebben bánnak a bűnözőkkel. A Die Hard Arcade először játéktermekben jelent meg: az elég mérsékelt sikerű automata Japánban még Dynamite Detective néven futott, a Sega a Die Hard-titulust a gép amerikai és európai népszerűsítése érdekében vásárolta meg a 20th Century Foxtól.

A helyszín egy toronyház, benne túszokkal és persze egy halom banditával, akik a ház páncéltermének kifosztására pályáznak. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a túszok között ott van az Egyesült Államok elnökének lánya is. A gazfickók állig fel vannak fegyverkezve, minden közeledő járművet, helikoptert kilőnek, némi szerencsével viszont egy SWAT teamnek (két főhősünknek) sikerül a tetőn landolnia.

A lényegét tekintve a játék a régi Final Fight-féle klasszikus bunyós anyagokhoz hasonlít, vagyis az egyes helyszínekről csak akkor haladhatunk tovább, ha az összes semmirekellőt likvidáltuk, vagy megbilincselve a hűvösre tettük. Lényeges újdonság viszont, hogy az akció teljes 3D-ben zajlik, zoomolgató kamerával, remek animációkkal. A Saturn-változat maximálisan ugyanazt az élményt nyújtja, mint a játéktermi gép, valóban bitenkénti konverzióról van szó. Minden teljesen ugyanúgy történik, csupán a töltögetéseknek köszönhető rövid megszakításokat lehet felhozni negatívumként. A tökéletes hasonlóságra a magyarázat elég egyszerű: a Sega Titan nevű játéktermi hardvere – a fejlettebb hanggeneráló rendszert és a sokkal több VRAM-ot leszámítva – nagyjából egy Saturnnak felel meg.

Ahogy azt már az említett Final Fight-ban is megszokhattuk, hőseink tetemes túlerővel találják magukat szemben. Legtöbbször csoportosan támadnak a huligánok, és a kezdeti punkok és feslett nőszemélyek után egyre profibb harcosokkal, majd igazi főellenségekkel kell megküzdenünk, hogy végül elérjünk a nagyfőnökhöz, a szakállas White Fang-hez. A használható ütésfajták és kombinációk sokszínűsége messze felülmúlja a régi hasonló típusú anyagok választékát, a kézikönyv több oldalon keresztül taglalja a különböző ütéseket, rúgásokat és átdobásokat. Az egyik legszórakoztatóbb például az ellenfeleink ágyékának lábbal való illetése, ez ugyanis néhány másodpercre teljesen harcképtelenné teszi az illetőt... Mindezek ellenére mégis inkább az a célszerű, ha minél hamarabb valamilyen fegyver után nézünk. Általában pisztolyokat, géppisztolyokat lőhetünk ki a banditák kezéből, de jobb híján megteszi például a falnak támasztott partvis is. A gázspray igen kártékonyan hat ellenfeleink légútjaira, ha pedig egy öngyújtót is párosítunk hozzá, még brutálisabb eszközzé válik. Az igazán hatható eszközök viszont kétségtelenül a páncéltörő lövegek, valamint a rakétavetők, melyek "tömegoszlatásra" kiválóan alkalmasak. Mi van, ha elfogy a muníciónk? Nos, "bonusként" még magát a fegyvert is hozzávághatjuk az ellenfélhez. Figyelemre méltó az épület berendezése is, amely a bunyó hevében ripityára törik. Vannak bútordarabok (mint például a nagy óra vagy a hordók), amelyeket egyszerűen felkaphatunk, és azokat is az ellenfelünknek hajíthatjuk, szóval voltaképpen minden tárgy aktív résztvevője lehet a játéknak.



Ez eredetileg két játékos üzemmódnak indult, de egyikük most kicsit pihen



McClane a gyengébb nem képviselőivel sem bánik kesztyűs kézzel

Ha végeztünk egy-egy helyszínen, közjátékok, illetve átvezető jelenetek jönnek. Vigyázat: ez utóbbiaknál is oda kell figyelni, ugyanis a folyosókon néhány gonosztevő teszi próbára a reflexeinket. Futás közben a gép kiír egy bizonyos mozdulatot (pl. Kick, azaz rúgás), amit gyorsan megtéve egy mozdulattal csaphatjuk le a szerencsétlent. Ha viszont elvétjük, meg kell állnunk, és hagyományos módon kell megküzdenünk vele. Egy helyen az ugrást kell használnunk, hogy elvetődjünk egy tűzoltóautó elől, később pedig a ház liftaknájában felmászva ide-oda kell ugrálnunk a liftek elől.

A játéknak egyedül vagy ketten lehet nekifogni. Ha ez utóbbit választjuk, egymásra is ügyelnünk kell, hacsak ki nem kapcsoljuk az Options menüben a Friendly Hits pontot. Ugyanitt találhatjuk a Violence menüpontot is, ezzel a vérességet lehet ki/bekapcsolni. Mielőtt elkezdenénk a játékot, érdemes rákattintani a Deep Scan-re, ezzel ugyanis egy kis kirándulást tehetünk 1979-be, a Sega egy ősrégi automatájához. A mai szemmel nézve elég primitívnek tűnő játékban mélységi bombázást hajthatunk végre. Ez nem csupán a poén kedvéért van: ezzel gyűjthetünk érméket, vagyis folytatási lehetőségeket a fő játékhoz.

A Die Hard Arcade minden szempontból 100%-os konverzió, de ez sajnos azzal járt, hogy a hibáit is áthozták. A játék megnyeréséhez – viszonylagos rövidsége miatt – a játékteremben sem kell túl sok zseton, magyarul a Deep Scant kihasználva a program igen hamar végigjátszható. Az pedig tény, hogy egy ilyen játékot maximum kétszer-háromszor kell végigvinnünk ahhoz, hogy valóban mindent lássunk.

Vári Zoltán



A tűzoltóautónak sietős az útja, szóval jobb lesz félreugrani



A sumo-birkózó a kiotyóban már dajkál bennünket, de egy kollégája is készen áll feltrancsírozásunkra

die hard arcade

Kiadja: Sega

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

S E G A S A T U R N

✓ Rengeteg mozdulat s remek irányítás
✗ Nagyon rövid

80%



LUCKY LUKE

AKI GYORSABBAN LŐ AZ ÁRNYÉKÁNÁL!

Aminap az 576 Shopban egy tetszetős akciójátékra figyeltem fel. A képernyőn egy senki mással össze nem téveszthető alakot fedeztem fel: a vadnyugat hősét, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a coltját. Lucky Luke éppen egy klasszul megrajzolt kanyonban vágtatott, miközben sziklák potyogtak Jolly Jumper patái elé. Nézem, hogy PlayStationre vagy Saturnra készült-e a játék, de meglepetésemre az állvány belsejéből egy Super Nintendo piros lámpája világított. Az Infogrames talán egy kis életet lehelt az amúgy végnapjait élő Super Nintendoba, mert a Lucky Luke egy olyan színvonalú akciójáték, amilyet a gép virágkorában is ritkán lehetett látni. Gyönyörűen megrajzolt, parallax scrollozódó háttereken irthatjuk a házak ablakaiból, barlangok mélyéről előbukkanó banditákat, s még néhány speciális helyszínen is próbára kell tennünk az ügyességünket, illetve a reflexeinket.



Miután Painful Gulch börtönében "elszállásolta" a Dalton testvéreket, Lucky Luke azt hitte, jó darabig nyugodt lesz az amúgy vad nyugat. Sajnos nem sokáig lovagolhatott a naplementében kedvenc nótáját fütyörészve, hiszen ezúttal teljesen legálisan, amnesztia révén szabadultak ki a gazfickók. A Dalton testvérek pedig mi másra is fordíthatnák újonnan nyert szabadságukat, minthogy udvariasan bekopogtassanak a legközelebbi bank igazgatójához, és előzékenyen felszólítsák a széf kiürítésére. Egy perc vesztegetni való időnk sincs: Luke-nak azonnal hűvösre kell tennie a vadnyugat legveszedelmesebb banditáit, mielőtt még további bajt kevernének.

Bár az már az első pillanatban kitűnik, hogy a Lucky Luke az egyik legszebb SNES-játék, s a jópofa western muzsikák is nagyon fülbemászóak, mégsem ezek adják a program különlegességét. Az eddigi Infogrames játékok sem voltak csúnyák, de mindeddig a legtöbből hiányzott az ötlet, az érdekfeszítő cselekmény. Lucky Luke-nak azonban már nem csak egyszerűen likvidálnia kell az ellenfeleket, majd továbbállnia: a Dalton testvérek újabb és újabb gaztetteit kell rendbe hoznia, tárgyakat kell keresgélnie (és persze a megfelelő helyen használnia), továbbá gyakran történnek vele különleges események, nem is szólva a speciális pályákról. Persze azért Luke-nak a coltot is sűrűn kell használnia (X), lévén a Dalton testvérek egy sereg útonállót is ráuszítottak.

Ahogy Yumaba érkezünk, mindjárt felkérés érkezik a bankból: ki kell szabadítani az igazgatót, akit a kút mélyén tartanak fogva. Az első pályán még mindössze a dinamit használata a feladat, amit a banknál vehetünk fel. Igaz, már odafelé egy kisebb akadályba ütközünk: az utat egy ellenszenves ló állja el, melynek hátsó lábai hősünk temporával érintkezve súlyos energiaveszteséget eredményez. Lőjük le a szénabálát a mérleghintára, majd használjuk az így készült ugratót a ló feletti átkeléshez. A dinamitot a kút tetején kell használnunk (A), s máris szabad az út lefelé. Itt rögtön felhívnám a figyelmet az időzítésre, azaz hogy milyen hosszú kanócot hagyjunk a dinamiton (A+ jobbra/balra). Ez ugyan most még nem feltétlenül szükséges, de a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Ha véletlenül rossz helyen robbantunk, aggodalomra semmi ok: az Infogrames programozói fejlődőképesnek tűnnek, így ebben a játékban már nem csak az ellenfelek, hanem a bonusok és a lőszerek is újratermelődnek. Ha végeztünk a szabadító akcióval, továbbhaladva hamarosan párbajra hívják hősünket a temetkezési vállalkozónál. Amikor a temetkezési vállalkozó int, akkor kell tüzelni, de vigyázat: a tetőn is rejtőzik egy bandita.



A következő pályán, a börtönlázadásnál elsőként lesz szükségünk Luke mászó tudományára, amit a platformok alá állva egyszerűen a fel irány lenyomásával hozhatunk elő. Fent az épületben először is fát kell vinnünk a gőzgéphez, ami a "lifteket" működteti. (Ha egy lift másképp nem megy, tolóerőnek megteszi a dinamit is.) Aztán ágyúgolyókat kell a megfelelő irányba terelnünk, vagyis az itt-ott fellelhető csődarabokat kell a megfelelő helyekre beillesztenünk, majd a golyókat útjukra indítanunk. Ha ezzel is megvagyunk, akkor jön a kanyonos pálya, ahol a Dalton testvéreket üldözve az általuk eldobott dinamitokat kell kilőnünk, miközben sziklákat illetve ördögszekereket kell kerülgetnünk.



Lövöldözés az ivóban



A következő pályáról még megemlíteném a kapcsolót, amit a pisztollyal tudunk működtetni és a csillárokat ereszti le, de tovább sajnos helyhiány miatt (az eddig leírtak mindössze a játéknak kb. az egynegyedét teszik ki) nem tudok tanáccsal szolgálni. Igaz, a tárgyak használata általában elég egyszerű, például értelemszerűen a bánya csillléjére állva könnyebben elérhetővé válnak egyes kapaszkodók.

Mielőtt elfelejteném: a főbb pályák között megjelenő vérdíjakat ne felejtsük el leírni, ugyanis ezek a poszterek jelentik a szintekhez tartozó kódokat, amit az Options menüben tudunk bevinni (Password). Nem szóltam még az ikonokról: a muníción kívül találhatunk extra életet, energiát adó seriff csillagot, valamint B betűket, amikkel bonuspályákra juthatunk. Néhány szó ez utóbbiak szabályairól: a rulettnél ha ugyanott sikerül megállítanunk a kereket, ahová a zsetont raktuk, újra pörgethetünk. A kocsmai lövöldözésnél a különböző színű üvegek különböző extrákat jelentenek. Végül a szkanderezésnél az A és a B gombokat kell felváltva nyomkodnunk, majd ha maximumon van az energiánk, az Y-nal nyomhatjuk le Jolly Jumpert. Még egy utolsó tanács: Luke futás közben (Y) magasabbat ugrik.

V.Z.

lucky luke — Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

SUPER NINTENDO

✓ Rajzfilmszerű grafika • nem csak lövöldözni kell

✗ Újratermelődő ellenfelek • több kaland elemet is tartalmazhatna

90%

MENTS MEG, URAM!

Quintessential Art of Destruction

QAD = A Tömény Pusztítás Művészete. Elég bizarr cím, nem? Gondoltam itt egy újabb játék, melyben halomra kell lőni pár szerencsétlen idegent, erről könnyedén összedobok egy ismertetőt. Aztán indítás után már kezdett gyanús lenni a dolog, hiszen a QAD-ban egyáltalán nem a pusztításon van a hangsúly, hanem valami egészen más dolgon. Az ötlet kifejezetten eredeti – habár mintha már láttam volna valahol, de az nem mostanában volt –, és ez nekem már elég is. A QAD lényegében egy társasjáték (olyan igazi "klasszikus" fajta, csak számítógépre "ültetve"), melyet egyedül, a gép vagy más játékosok ellen is játszhatunk. Minden pályán rohangál egy csomó túsz, melyekből adott számút megmentve nyerhetünk. A probléma mindössze annyi, hogy nem nyerhet mindenki, a túszok száma limitált, ezért erővel, fortéllyal, lényegében vérmérsékletünknek megfelelő eszközökkel kell kicsikarnunk a győzelmet, azaz magunkhoz kaparintani a szerencsétleneket. A programot a mostanában oly divatos sci-fi környezetbe rakták (habár akár középkori díszletekkel is megoldhatták volna), amely következőképpen fest: valahol a távoli jövőben háború folyik az Emberiség és egy idegen faj között. Az idegenek lépéselőnyben vannak, mert egész populációkat ejtettek foglyul, akiknek a megmentésére az elnök zsoldosokat szerződtetett. Több független mentőcsapat is szerveződött, és az egyik ilyen parancsnoka a játékos. A feladat az, hogy a populációk 75%-át meg kell mentenünk a küldetés sikeres teljesítéséhez. Meg kell küzdenünk tehát a többi pénzéhes vadásszal, és ráadásul az ellenséges Throg birodalom katonáival is.

Az irányítás totál egyértelmű, ezért azzal nem foglalkozom, inkább mélyebben belemerülnék a játék rejtelmeibe. A mentőcsapatok megsemmisíthetetlen bázisokkal érkeznek a bolygókra, melyekben a muníciót, energiafeltöltőt és mindenekelőtt a túszokat tárolják (a bázisok az egyértelműség végett különböző színűek). Innen indulunk útnak egy kis felfegyverzett hajóval, hogy a palikat felszedjük. Minden bolygón van egy "kabin-gyár", ahol fülkét vételezhetünk az utasoknak. Ezt a gyárat minden játékos használhatja. Ez után le kell tenni a fülkét a földön integetők közelébe, akik szépen beszállnak. Miután megtelt a kabin, fel kell venni, elszállítani a bázisunkra, annak a közelében letenni, a srácok meg ügyesen beszaladnak. Ez eddig tiszta. Az győz, aki a MÉG ÉLETBEN LEVŐ túszok 75%-át a bázisán tudja. Megfelelő pénzösszeg begyűjtése után elmehetünk a bolygók boltjaiba is, ahol mindenféle extra fülkéket vehetünk. Az ellenfeleket (ők ugye a "szaktársaink" és az idegenek) háromféle fegyverrel irthatjuk, melyeket (az energiánkkal együtt) a bázisunkra dokkolva tölthetünk újra. Idővel a zsoldosok rájöttek egy-két trükkre, amiket én most boldogan ismertetek veletek. Mivel a túszok hamar elfogynak és győzni ugye mindenképpen ajánlatos, jó (de kevésbé etikus) megoldás az, hogy megmentünk egy halom embert, aztán a többit szépen lelövöldözzük, így a 75% automatice nálunk marad. Az is jó húzás, ha a túszok fogytával a fülkéinket az ellenfél bázisához dobjuk és onnan "mentjük" őket, direktben. Persze ezt ellenünk is előszeretettel alkalmazzák. További mókás trükköket produkálhatunk a boltokban vásárolható fülkékkel is.

Ellenfél bázisa - Zöld
Fülkegyár / Bolt - Cinóber
Fülkegyár kész fülkével - Villogó cinóber
Üres fülke - Sárga
Teli fülke - Villogó sárga
Túszok - Kék
Idegenek - Piros

EXTRÁK

Az ellenfelek kilövése után gyakran találhatunk lebegő cuccokat (gyorsan fel kell venni őket), melyek az extrák. A színük árulkodik róla, hogy mit rejtenek.

Kék - Fegyver tűzerő növelő
Piros / Kék - Sebességnövelő
Sárga / Piros - Teleport: azonnal visszadobja a hajót a bázishoz
Kék / Fehér - Ellopja az összes túszt, melyeket az ellenfél éppen akkor cipel (feltéve, ha van nálunk fülke üres helyekkel).
Piros - Eltünteti a hajónkat
Sárga - Feltölti a fegyvereket
Fehér - Feltölti az üzemanyagtankot
Fehér / Kék - Ad egy kevés pénzecskét
Zöld - Feltölti a pajzsot

A játék grafikailag nem egy nagy durranás, de az ötlet eredetisége és érdekessége szerintem eladja. A zenével és a hangokkal nincs baj. Kár, hogy a készítők nem fordítottak nagyobb gondot a külcsínyre. Ilyen (a maga nemében természetesen) tényleg izgalmas programmal már régen találkoztam. Vigyázat! Pre-renderelt, 3D FX-es, 1024x768 True Color-os szilikongyerekeknek nem ajánlom.

Martin

Ezt hívják telitalálatnak (ha minden igaz)

Jobbra van a "fülkegyár", balra a túszok: a feladat adott

A fegyverválasztékra nem lehet panasz

Csinos kis tűzijáték bonus cuccokkal tarkítva

3D TÉRKÉP

Saját bázis - Villogó zöld
Ellenfél bázisa - Zöld
Fülkegyár - Cinóber
Bolt - Kék
Saját hajó - Kék nyíl
Ellenséges hajó - Fehér kereszt

RADAR

Ellenfél túszok nélkül - Fehér
Ellenfél túszokkal - Villogó fehér
Saját bázis - Villogó zöld

FÜLKÉK

Egy normál fülkébe 8 túsz fér.
Az extra fülkébe (a boltban vásárolható) 16.
A kamera fülkék segítségével szemmel tarthatjuk a kritikus helyeket, ha oda letesszük őket.
A csapda fülkék megsemmisítik az ellenfél hajóit, ha felveszi őket.
A légvédelmi fülkék tüzelnek a közeledő ellenfelekre.
A kereső (beacon) segítségével pedig megtalálhatjuk a szanaszét lepakolt fülkéket.

TÚSZMEZŐ

A műszerfal jobb szélén látható a "túszmező". A felső sorban olvashatjuk, hogy mennyi túszt kell még megmenteni a 75%-hoz. Alatta van az összes túszok száma, a harmadik sorban a nálunk levő fülke utasainak mennyisége. Legalul azt láthatjuk, hogy az ellenfélnek mennyi túszt kell még megmenteni a győzelemhez.

qad — Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á 6
J Á T S Z H A T Ó S Á 6
S Z A V A T O S S Á 6
Z E N E B O N A

DX2 66, 2xCD, 8MB RAM, SVGA

✓ Eredeti ötlet • több játékos esetén különleges móka
✗ A grafika lehetne jobb

80%

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

EGY ELVESZETT VILÁG FELTÁMAD!

Úgy tűnik a '97-es év ismét a dinó mánia jegyében fog eltelni. Steven Spielberg potom 75 millió dollár elköltése után befejezte minden idők legsikeresebb mozifilmjének folytatását, s ez-



zel egy időben egy 250 millió dolláros "gépezet" indult be, hogy a nyalókáktól kezdve a reklámpólókig mindenütt a Jurassic Park dinoszauruszai legyenek láthatók – ismét. Bár a film igazából az idei nyár nagy durranásának számít, sajnos hozzánk csak őszre érkezik meg, ha jól tudom a magyar mozik szeptember 25.-től játsszák. No de sebaj, a film alapján készült játék már itt van – legalábbis ami a PlayStation verziót illeti.

A Lost World "megjátékosításánál" szerencsére nem ragaszkodtak annyira az eredeti forgatókönyvhöz, mint az első résznél, sokkal inkább a film atmosz-



féráját próbálták "átmenteni", amit akciódús és látványos játékmenettel kívántak megteremteni. A helyzet tehát a következő: adva van egy apró sziget, ahol az evolúció 120 millió évének legfélelmetesebb ragadozói vannak összezárva. A modern idők emberének letűnt korok fenevadjaival kell megmérkőznie. A játék érdekessége, hogy ezúttal nem csak a saját fajtánk bőrébe bújhatunk bele, hanem a különböző ősállatokéba is. A "bőrébe bújást" pedig akár szó szerint is érthetjük, hiszen a grafika egészen elképesztő. A figurákon megnyúló textúrák tökéletesen a bőr illúzióját keltik, a dinók élethű mozgásához pedig egy ún. Morf-X technológiát használtak, minek köszönhetően az összes rendelkezésre álló mozdulat akadozásmentesen ölthető egymásba. Az animációk szépségéről meg csak annyit, hogy ennél tökéletesebb hatást már csak akkor lehetne elérni, ha egy időgéppel visszautaznánk az őskorba, és valódi őslényeket digitalizálnánk le. Ráadásul néha monumentális méretű állatokat kellett mozgatni: hihetetlenül szép rész, amikor az óriási Brachiosaurusok lábai között kell szlalomoznunk és vigyáznunk,





nehogy agyontapossanak minket. Az állatok animációjánál talán csak a hangjuk jobb. Akár a filmben: a Velociraptorok rikácsolva hívják egymást, a T-Rex pedig fülsüketítően üvölt, ha épp nem csinál semmit.

A csodálatos 3D-s környezet ellenére, az akció voltaképpen 2D-ben zajlik, tehát ebből a szempontból a játék a Pandemoniumhoz áll közel – igaz, sokszor több útirány is választható. A játék során összesen három "ragadozó" és két ember irányítását vehetjük át, az egyetlen cél a túlélés. 25 teljesen különböző környezetben – többek között dzsungelben vagy egy raktárépületben – fordulhatunk meg, s a játék majd' 40 szintje alatt több mint 20 őslénytajjal fogunk összeakadni. Kezdetben egy – a filmben újonnan feltűnő – Compsognathus szerepét kapjuk meg. Ez még a kisebb dinoszauruszfajták közé tartozik, hiszen a kifejlett példányai sem nagyobbak egy pulykánál. A Compyn kívül még a következőkkel lehetünk: először is egy emberi vadásszal, aki modern fegyverekkel védekezik a dinók borotvaéles karmaival szemben, majd megfordul a helyzet, s egy vérszomjas Velociraptorral lakmározhatunk a finom emberi húsból. Ha vele is sikerül túlélnünk, mindenki kedvence, a T-Rex következik. Igazán lenyűgöző látvány, amint egészben nyeljük le az áldozatainkat – ami nem utolsósorban még energiát is jelent. Az ötödik szereplő ismét egy ember lesz, befejezésül ugyanis egy tudóst kell megszemélyesítenünk.

A Lost World legnagyobb vonzerejét azt hiszem a páratlan látvány (ahogy például a dinónk fogai között vonaglanak az



áldozatok), no meg a változatos szereplőgárda jelenti. Míg a T-Rex-szel csak azon fáradozunk, hogy a civilizáció összes eredményét (értsd: transzformátorok, kerítések) halomra romboljuk, s egymás után tapossuk el, illetve faljuk fel az embereket, addig a vadásszal – Batman módjára – drótkötélen kell függeszkednünk, hathatós fegyvereket kell keresnünk a dinók ellen, szóval a játék teljesen eltérő stratégiákat igényel. A mozgásszabadságunk érzékeltetésére pedig elég ha eláruljuk, hogy minden egyes karakter kb. 80 féle mozdulatra képes. A sikerfilmek alapján készült játékokat sajnos gyakran csak a nevük adja el, de szerencsére a Lost World esetében ez nem áll: filmnek is, játéknak is egyaránt telitalálat. Mivel a PlayStation verzió épp lapzártakor érkezett, bővebb ismertetőt majd csak a következő számunkban olvashattok róla – addigra meglehet, hogy már a Saturn változat is befut. Ízelítőnek addig álljon itt néhány kép.

VZ

JÉGHIDEG!

Véleményem szerint az NHL 97 volt tavalyi év legtökéletesebb sportjátéka. A programra akkor majdnem 100 százalékot adtam, s már akkor kíváncsian



Párbaj '98-ban

vártam, vajon hogyan tudják az Electronic Arts fejlesztői ezt még tovább tökéletesíteni. Most még csak nyár van, és távolról sincs hokisszezon, a szerkesztőségbe azonban egy CD-n megérkezett az idei kiadás első tesztváltozata. Természetes hát, hogy azonnal lecsaptam rá és este az aranyfényű koronggal kettesben bezárkóztunk a szobámba.

A CD-t betéve az első tapasztalatom az volt, hogy lassan elfelejthetjük a DOS-t. Tavaly még mindkét változat elkészült, idén viszont már csak a Windows 95-ös fejlesztéssel foglalkoztak a programozók. Ebből viszont a legújabbat és legjobbat kapjuk, hiszen az NHL 98 már a Weben csak 1-2 hete megjelent DirectX 5.0-t használja.



Ha a göllövő feje a helyén lenne, azt hinném, videót látok

A játék a már megszokott fantasztikus videóklip után egy sima faltenisszel indul (az idősebbek talán Egri János valamelyik játékából emlékezhetnek ilyenre), de szerencsére néhány pattintás után indulhat az NHL. A felületet, a megjelenő menüket természetesen újratervezték, s minden bombajó. A dübörgő rockzene szintén valami újdonság. A hangulat talán még jobb, mint a tavalyi. A menükben pedig jópár újdonság vár ránk.

Az eddig ismert három nehézségi fokhoz egy újabbat, az idiótát adták hozzá. Ez gondolom még a kezdőnél is gyengébbet jelent, de kipróbálni nem tudtam, mert a gép minden szinten ugyanolyan erősen játszott. Így most nem tudom, hogy a góllövés maradt továbbra is kegyetlenül nehéz feladat, vagy csak a bétából maradtak még ki a gyengébb fokozatok. Azt mindenesetre a programozók is látták, hogy a játékosokra ráfér egy kis edzés, ezért most először lehetőségünk van büntetőket gyakorolni. Itt védő nélkül próbálhatjuk ki a különböző lövéseket, s tökéletesíthetjük cseleinket.

Az irányítás egyébként sokat egyszerűsödött. A gyorsabb korcsolyázást és a korong elé vetődést eddig csak furcsa kombinációkkal érhettük el, most viszont két külön gombot kaptak a botkormányon. Meccsek közben egy csapat akár mind a hat játékosát más irányíthatja. Persze ehhez az élményhez hálózatra és egy pár joyra is szükségünk lesz.

Az NHL történetében most először van lehetőségünk beleszólni a csapat játékába. No még nem adhatjuk meg minden játékos feladatát, de védekezésben, támadásban, emberelőny, illetve hátrány esetén is 3-4 csomag közül választhatunk. Egy-egy csomagba több játékvariáció is tartozik, melyek közül már a csapat (vagyis a gép) választ menet közben.



Srácok, buli van!

A csapatok játékosait szabadon cserélgethetjük vagy átadólistára tehetjük. Értékükre nem kell odafigyelnünk. Az egyetlen korlátot az egy csapatban szerepeltethető játékosok maximális száma jelenti. Aki pedig nem talál például kedvére való centert, az teljesen nulláról indulva tervezhet magának egyet. Ilyenkor a kapott pontszámot kell 18, a jégkorongozó számára létfontosságú képesség (mint a korcsolyázás, korongkezelés, lövőerő vagy a lelkesedés) között elosztanunk. Az így előállított hokisokból aztán saját csapatot állíthatunk össze, de vigyázzunk, mert egy ilyen társasággal már senkit nem okolhatunk egy esetleges vereségért. Kedvenc csapatunkkal aztán a szokásos bajnokságon és rájátszáson túl elindulhatunk nemzetközi tornákon, gyengébb európai válogatottak ellen. Aki pedig rajta van a hálón, interneten szervezett bajnokságokba is bekapcsolódhat, s ott valószínűleg még a legképtelenebb időpontokban is talál magának partnert. És akkor már csak egy feladatunk lehet: végigverni az egész világot.


Felállt védelem ellen szinte lehetetlen gólt lőni

P.K.

nhl 98	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Egyszerűsített kezelés • kiváló hangulat • tökéletesített mozgás ✗ Ezt már nehéz lesz jövőre túlszárnyalni

95%

CROC

CROC AND ROLL

Immár több mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo64 nagy vetélytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes mozgásszabadságot biztosított volna. A brit illetőségű Argonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-klón. Annyira letagadhatatlanul, hogy az már szinte arcpirító. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakezelés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s mászkálós játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán pofátlanság, hogy még az irányítást is egy az egyben lekoppintották.

Na persze felesleges ezen rágódnunk (rágódjon rajta inkább a Nintendo), hiszen Mi, azaz a vásárlók mindezen csak nyerünk. Egyébként is az Argonaut puszta véletlen egybeesésnek tartja a hasonlóságot, mert mint mondják, a Croc fejlesztése már 1994-ben, jóval a Mario 64 bemutatása előtt megindult.

A játékban egy kis zöld krokodilt, Crocot kell irányítanunk. Hősünket a kamera hátulról követi, és a nézőpont távolságát illetve magasságát az L2/R2 gombokkal magunk állíthatjuk be. A Mario 64-hez hasonlóan itt is egy meseszerű miliőben játszódik a történet: a 3D-s tájakat mintha egy mesefilmből kölcsönözték volna, s az ellenfeleinket megszemélyesítő kis szörnyek sem ijesztőek, inkább egyszerűen csak csinyák és gonoszak. A játékot szemlátomást úgy tervezték, hogy az alsóbb korosztálynak is jó szórakozást biztosítson, vagyis a pályák megoldását nem bonyolították túl.

Croc feladata, hogy felszabadítsa a Gobbokat (kis apró, szőrös lényeket), akikre egy gonosz mágus, Dante Báró vetett szemet. A varázsló a Gobbo szigetek valamennyi lakóját is elrabolta és a Gobbok ellen fordította, a Gobbok Királyát pedig rács mögé zárta. Mint a Gobbo nemzetség legtekintélyesebb tagjára (nekünk kéztük nőtt fel), a Király – még az elfogatása előtt – Crocra bízza a varázs megtörését, segítségül pedig egy bűvös madarat ad mellé. Minden egyes pályán fel kell kutatnunk a Gobbokat, el kell intéznünk Dante Báró csatlósait, majd ha végeztünk, még kell kutatnunk a kijáratként funkcionáló gongokat. Az Argonaut programozói úgy tűnik Sonicozni is szerettek, ugyanis onnan is loptak egy keveset: utunk során gyémántokat gyűjtögethetünk, amelyek nem csak egyszerű bonusok, mert ezek védenek meg minket a sérülésektől is. Amikor Croc beleesik mondjuk a lávába vagy nekimegy egy ellenfélnek, a drágakövek szanaszét szóródnak, s csak alig pár másodpercünk van, hogy összeszedjünk néhányat. Ha nincs nálunk gyémánt, sérülés esetén hősünk azonnal elhalálozik. Sajnos egy dolgot "elfelejtettek" lemásolni a Marióról: ha a pályák teljesítése után állást mentünk (kérhetünk kódszót vagy memóriakártyára is menthetünk), a gép eltárolja az életeink számát is.

Életeket azonban szerencsére nem csak 100 gyémánt begyűjtése után kapunk, hanem néhol – főként a rejtett pályákon – piros szívek formájában is találhatunk. Találhatunk továbbá kulcsokat is, ezek vagy lelakatolt ajtókat nyitnak, vagy ketrecbe zárt Gobbokat szabadíthatunk ki velük. A játékból nem hiányoznak a bonusládák sem (kérdőjeles blokkok), sőt, kiemelt szerepük van, hiszen sokszor azokban is rejtőznek Gobbok. Vigyázat: ne nagyon törjünk-zúzzunk ész nélkül, ugyanis gyakran csak ezekről a blokkokról érhető el egy-egy kulcs, vagy egy másik platform. Ha ilyenkor mégis idő előtt széttörjük a szükséges ládát, elakadni ugyan nem fogunk, de az biztos, hogy nem tudjuk 100%-osan teljesíteni a pályát. A nehezen elérhető helyeken például színes drágaköveket találhatunk, melyekből ha nem szedjük össze mind az ötöt (pályánként), nem fog kinyílni a gong közelében lévő drágaköves kapu, a kapu mögött pedig mondjuk bezárva maradhat egy Gobbo. Nyitás blokkokkal is találkozhatunk, amelyeket nem lehet szétütni, viszont a talajon lévő színes sávon belül felugrálhatjuk őket. Érdekesek még a repedezett facsonkok is, ezek ugyanis földalatti barlangok bejáratai lehetnek.

Mint említettem, az irányítás nagyon hasonló a Mariohoz. A legfontosabb mozdulat a "taposás", amit úgy érhetünk el, hogy a levegőben még egy újabb ugrást (X) nyomunk. Ezzel a mozdulattal törhetjük szét a ládákat, a berepedezett fatuskókat, valamint ellenségeink fejét. Az ellenfelek elintézésére van egy másik mód is: képen töröljük őket Croc farkával (négyzet). Ugyanezzel az ütéssel tudunk kongatni is. A maradék két akciógombbal nézelődni, illetve gyorsan megfordulni lehet, az L1/R1 gombokkal pedig oldalazni.

Croc a terep adottságait is ki tudja használni: a veszélyes helyzetekben megkapaszkodik a platformok szélében, vízsokon lógva tud haladni, valamint a sziklafalakon lévő mélyedések segítségével még "hegyet" is tud mászni. A víz alatti úszás teljesen a Mario mintájára működik, tehát tempózhatunk szabályosan, vagy folyamatosan nyomva tartva a gombot "lábhajtásra" kapcsolhatunk.

Egyes szintek végén, illetve a szigetek befejezésénél mindig valamilyen főellenség vár ránk. Ezeket általában egyszerű állatokból varázsolja a főgonosz, a leküzdésükhöz pedig rá kell jönnünk a gyenge pontjukra. A felnagyított csirke például már a futástól is kifullad – ilyenkor kell farka billenteni. Az első sziget végén tanyázó bokszkesztyűs katicabogárnál már több dolgunk akad: amikor elfárad, elölről kell bemosni neki egyet, hogy attól a hátára forduljon, majd a hasára kell ugrani és alaposan megtaposni.

Crocnak nagyjából 100 szintet kell bejárnia az öt szigeten, és a létező legkülönfélébb körülmények között kell a küldetését teljesítenie. Egyszer jégen csúszkál, másszor pedig már egy sivatag homokját tapossa.

Grafikailag a program igencsak ott van a topon. A hátterek még talán a Mario 64-nél is szebbek, az animációk pedig elképesztően mulatságosak. Mozdulataiknak köszönhetően például minden egyes főellenség egy-egy egyéniség. Ehhez jönnek még az eltalált zörejek és hangok: a Gobbok már távolról kiabálnak, az apró szörnyek gúnyosan kacarásznak, stb. A kamerakezeléssel is maximálisan meg voltam elégedve, sosem volt olyan, hogy nem tudtam jól belátni a terepet, s az ugrásokat ritkán tájoltam el magamtól, ami pedig a Marióval bizony néha előfordult. A Croc tehát minden tekintetben versenyképes a Marióval, de hogy melyikük a győztes, azt csak célfotóval lehetne eldönteni. Végezetül még van egy igazán jó hírem: a program hamarosan elkészül PC-re és Saturnra is.

V.Z.

Croc attól függ, hogy mitől lóg

Az első főellenség egy rettenetes katicabogár

A gonosz Dante báró megkezdi a Gobbok leigázását

Croc – mint tudjuk – kétéltű élőlény. Sajnos úgy tűnik, hogy Dante egyik csatlósa is

croc	Kiadja: Fox Interactive
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	A
PLAYSTATION	

✓ Jól belátható terep • aranyos figurák • remek irányítás
✗ Kevés az új ötlet • állásmentésnél miért menti el az életet?

94%

Teljesen véletlenül került a kezembe a BEASTS AND BUMPKINS című játék "preview" Beta (azaz előzetes) CD-je, és teljesen véletlenül töltöttem be. Aki rendszeresen olvassa az 576-ot, az tudhatja, hogy nem sűrűn készítek ilyesfajta programokról leírásokat, de ebben annyira tetszettek a kis rohangáló suttyó parasztok (ugyanis kb. ezt jelenti a "bumpkin"), hogy CoVboy felszólítására rászántam magam. Mielőtt azonban belekezdenék az élményeim ismertetésébe le kell szögeznem: a játék a teszt készültekor még nem jelent meg és nekem csak az EA által küldött előzetes Beta verziót volt alkalmam kipróbálni (habár úgy tűnik, hogy ez egyben a végleges is, mert az alapokon nem hiszem, hogy lehetne valamit igazítani). Ezért az esetleges változtatásokból és javításokból eredő eltérésekért mosom kezeimet.

EMBEREK, TEHENEK ÉS [illegible]

A játék nem az a tipikus "isten szimulátor", inkább egyfajta hódító hadjárat története, leginkább Settlers-klónnak hívhatnám. Egy hadvezért személyesítünk meg, aki a nagy király halála után pár emberrel új földek felfedezésére indul. Lényegében mindig ugyanazt kell megvalósítanunk, némi extra feladattal megfűszerezve: fel kell építenünk egy jól működő falut, ahol boldog emberek élnek, dolgoznak, szaporodnak, tehénkéket nevelgetnek és teljesítik szeretett vezérük óhajait. A program igen érdekesen van felépítve. Az első néhány küldetés lényegében egy oktató rész, ahol olyan egyszerű feladatokat kell megoldanunk, melyek a későbbi, összetett missziók alapjait képezik. Ez eddig rendjén is lenne, de ezzel a lényeg majdnem ki is merül! A két alap dolog ugyanis a következő: 1-falunk populációja érjen el egy bizonyos szintet, 2-pénzünk érjen el egy meghatározott összeget. Miután kitapasztaltuk, hogy e kettő hogyan működik, miként érhető el, a játék máris az untató, idegesítő és lehangoló kategóriába kerül. Kivételt képez az az eset, ha valakibe jó adag humorérzék szorult, mert néhány poénos megoldással el lehet szórakoztatni magunkat.

LEKEZELŐ KEZELHETŐSÉG

Mielőtt belecsapnánk a lecsóba, lássuk a kezelést, amely teljes egészében az egérrel intézhető. A térképet legjobban úgy tudjunk mozgatni, ha nyomva tartjuk a jobb gombot. A képernyő felső szélén, a bal sarokban van egy számláló, ez a mindenkori anyagi helyzetünket mutatja. Mellette hét ikon látható, ezek jelentése a következő:

Pénzoszlopok - Ide klikkelve egy táblázat jelenik meg, amely lényegében három részre oszlik. Alapvetően vonatkozik a táblázat minden külön elemére, hogy csak akkor működik, ha a település elért egy bizonyos szintet. A bal felső részben állíthatjuk be, hogy a különböző termelt élelmiszerek mennyibe kerüljenek (sorrendben: tojás, ivóvíz a kútból, kenyér, tej, alma) és itt állítható a templom támogatási és a házadó is. Ez alatt helyezkedik el a "bíróság", ahol eldönthetjük, hogy a különböző bűneseteket (sorrendben: káromkodás, lopás, rablás, gyilkosság) mennyire komolyan torolják meg. A jobb oldalon van egy grafikon, ahol a falu életének menetét tanulmányozhatjuk (sorrendben: népesség alakulása, nemek megoszlása, érzelmek, pénzügyi egyenleg, termékfogyás).

Iránytű - Ki-bekapcsolhatjuk a bal felső sarokban leledző mini térképet, amely a falut körülvevő vidéket mutatja.

Nagyító - Ha ez be van kapcsolva, a gép néha okos tanácsokat ad nekünk a játékmenettel kapcsolatban.

Négy zöld nyíl - Ide klikkelve a kép azonnal a településre ugrik. Akkor hasznos, ha esetleg elkalandozunk a vidéken, és gyorsan vissza akarunk jutni a faluba valamit elintézni. A levelek olvasása után is ezzel léphetünk vissza.

Trombita - Újra megnézhetjük a küldetés céljait.

Tenyér/Levél - Itt olvashatjuk el a főnökségtől kapott leveleket (melyeket megtarthatunk későbbre, vagy elégethetünk).

Lemez - Lemezműveletek és kilépés.

Minden küldetés előtt egy tájképet ad be a program, ahol közli a misszió feladatait, és némi információt a történet alakulásáról. Kezdés után láthatjuk táborhelyünket, ahol néhány paraszt lézeng, és általában valamilyen ház is van mellettük (ez küldetésenként változik). Láthatunk még egy zászlót (ide kell elhozni a talált tárgyakat) és egy tábortüzet (a suttyók előszeretettel fetrengenek körülötte). A játékban váltakozik a négy évszak (minden évszak egy nappalból és egy éjszakából áll), eszerint követhetjük az idő múlását. Varázsoljunk tehát egy csinos kis falut! Első lépésként menjünk a képernyő alsó szélén, kissé jobbra látható vékony szürke mezőcskére, ekkor alul megjelenik egy sáv, ahol a felépíthető objektumok sorakoznak (ha már több van belőlük, mint amennyi a képernyőre fér, jobbra/balra is tudunk scrollozni köztük).

Szalmatetős [illegible] - Itt laknak a parasztok.

Lila [illegible] - Az ácsokat taníthatjuk be. Nyomjunk rá egy férfira, és irányítsuk be a házba (ekkor a kurzor mesterlevéllé változik). Az ács kétszer olyan gyorsan épít, mint egy normális [illegible], eszik, iszik, de úgy [illegible], hogy nem csajozik. Ha egy [illegible] munk, és újra a [illegible] mesterlevél [illegible] visszavedlik [illegible].

Tyúk - Tyúkólakat [illegible] lyek jóllakatják a lakosokat.

Malom/Pékség - Itt sütik és tárolják a kenyeret a learatott búzából.

Búza - Ebből lesz a kenyér. Tavasszal vessük el, ősszel arathatjuk.

Farm - Ide viszik a nők a fejt tejet.

Kerítés - Körbe lehet venni a falut, ez nagyjából véd a betolakodóktól és optimális esetben a tehéncsordánkat is összetartja.

Kapu - Nem árt a kerítés egy pontjára odatenni, a ki-be közlekedés végett.

Kút - Ide járnak inni embereink.

Út - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.


A pap bácsi és a katona bácsi nagy felfedezést tett. De itt valami titok lappang!


Varázslónk szerencsésen megérkezett a mágikus templomba

Beasts and

TSZ-ELNÖK SZÖRNYFALVÁN


Így néz ki egy alapkiépítettségű település



Szinte ingyen adom a kaját, mégis ingadozik a népesség (ezeknek semmi sem jó)

Bástya - Itt tudunk katonákat kiképezni (minden mint az ácsoknál). A katona nem eszik, nem iszik, nem öregszik és nem csajozik.

Az építkezés pofon egyszerű: klikkeljünk rá a kívánt objektumra, és tegyük a négyzetet át a kép egyik részére, melyen nincs útban semmi, azaz a háló fehér marad. Embereink maguktól elkezdik a munkát. Építsük fel a legfontosabb házakat (Guild Hall, Bakery, Farm, Well, később még néhány kunyhót), fogjuk be a teheneket, minden tavasszal vessünk búzát, és emeljük-csökkentsük a termények árát aszerint, hogy több pénzre vagy boldogabb emberekre van-e szükségünk. Egy idő után szükség esetén az egyszerű falubeli parasztok is kitűnően megvédik magukat.

-A nők "kilométereket" is elgyalogolnak maguktól a tehenekhez. Ha rányomunk egy parasztra, utána pedig egy tehénre, lila szalag kerül a nyakába. Ez már a mi tehenünk.

-Az aratást férfiak-nők egyaránt elvégzik.

-Több embert egyszerre is irányíthatunk, ha a bal gombbal "keretet" húzunk köréjük.

-A varázsló és a pap igen hasznos személyiség (támadó ill. gyógyító mágiáik miatt).

-Ha ráklikkelünk egy emberre a jobb felső sarokban megjelennek azoknak a tevékenységeknek az ikonjai, melyeket kiemelten végeztethetünk velük (ha éppen nagyon unatkoznának).

EGY AMATŐR MAGÁNVÉLEMÉNYE

Muszáj pár dolgot megmagyaráznom, mert egyébként nem fogjátok érteni, hogy mi az én gondom a BAB-szal. Szóval a legtöbb hasonló játékban két alapeset áll fenn: egy figura vagy egy személyt jelent (pl. Sydicate Wars), vagy többet (pl. Theme Park). Ehhez viszonyítva épül fel a játékmenet is, tehát egy figuránál mindenkit külön személyiségként kezel a gép, míg több embernél nagyobbak az arányok (élelmezés, lakás, szolgáltatások, miegymás). Érthető? Szerintem az egy emberes eset a szimpatikusabb (viszont ezt nehezebb is megkódolni, persze egy háborús játéknál értelmetlen is lenne), mert ilyenkor mindenki külön életet él, a kis manusokat mind-mind ismerjük, szeretjük, esetleg utáljuk. Éppen ezért az ilyen játékok jóval nehezebbek is, mert a különböző fejlesztéseket embereink számához és igényeihez mérten pontosan kell kalkulálni, ergo maximálisan ügyelni kell a pénzecskénk beosztására (emlékszem, amikor pl. a Theme Park-ban sokat hánytak a látogatók, egyszerűen betettem még egy takarítót, és kész volt. Természetesen ez az életbe kivetítve nem lehet igaz, hiszen két takarító nem tud a non-stop megjelenő tócsákkal megbirkózni, kivéve, ha turbót szerel a felmosórongyára). A BAB is a "külön-külön" módszert próbálja kezelni, de valahogy sikertelenül. Számtalanszor fordult elő, hogy 5 férfi és 5 nő élt a falumban, építettem nekik 5 házat, mégis legalább 3 ember aludt a tábortűz körül. A lakosok minden rendszer nélkül jártak ki-be a kunyhókba, nem voltak állandó családok, sőt párocskák sem. A nők csak addig voltak hűek otthonukhoz, amíg megszülték a gyermeküket, de a következőt már egy másik házban hozták a világra, persze másik apától. Ez azt jelenti, hogy egy bizonyos fokú kiépítettség nagyon sok embert el tud tartani (kétszer annyi lakoshoz pl. nem kell kétszer annyi felépítmény és kaja) és az egész falut ott lehet hagyni, minden megy magától (én néha azt csináltam itt az irodában, hogy átmentem fél órát PSX-ezni egy másik asztalhoz, aztán amikor visszamentem, volt egy csomó pénzem meg egy halom lakosom). Hamar rájön az ember, hogy ha lerak 6 tyúkot, épít egy malmot, egy kutat, egy farmot, meg néhány házat akkor szépen lassan magától gyarapszik a lakosság és dögunalom lesz a játék. Csak minden tavasszal kell egy kevés búzát elvetni, hogy legyen kenyér. Meglátásom szerint a program valamiféle hibás matematikai függvény alapján kezeli az arányokat (nincs "szoros" kapcsolat a kiszolgálóegységek és a lakosok között, mindössze matematikai), ezért a monotonság hibájába esik. Azonkívül a feladatok is bugyuták (keresd meg, vidd oda, öld meg őket), sőt, némely küldetéseknél a katonáinkra leselkedő, minden rendszer és értelem nélkül jelentkező csapdák is halálra idegesítettek.

AZ ÉRTÉKELÉS CÍMSZAVAKBAN

-A parasztok általában mindenféle logika nélkül viselkednek.

-A mesteremberek egyáltalán nem "élnek", inkább csak "vannak".

-Őrjítő, hogy állandóan éjszaka van. A játékidő fele semmire sem használható.

-Totális aránytalanság van a program részei (lakosság-szolgáltatások) között.

-A helyes (állandóan ugyanazt kell tenni) taktika kiokoskodása után állati unalmas (túl könnyű) lesz a program.

-A 9. küldetésnél már kevés a 16 Mega Ram, állandóan csak tölt a program.

-A grafikával nincs baj (a tehenek baromi jól mutatnak).

MARTIN



Vígan aratnak a parasztok, a pap meg közben összeszedi a (vég)kimerülteket

Bumpkins



Az ellenséges falu hadserege kíméletlenül elbánt agresszoraimmal. I'll be back!

trenírozzunk katonákat és fedezzük fel a vidéket.

MESTEREMBEREK

-A katonák értelemszerűen a harcban járatosak (minimum 2:1-es arány a javunkra minden csatában kötelező), de

beasts and bumpkins — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, SVGA, WIN95

✓ Aranyos figurák szaladgálnak benne
✗ Állandóan éjszaka van • mindig ugyanazt kell csinálni • logikátlan

56%

PETE SAMPRAS TENNIS

A tenisz nem igazán felkapott sportág a PC-s játékok között. Emlékeim szerint utoljára télen írtunk ilyen programról, s az sem volt valami nagy durranás. Most viszont valami


Teniszben is (vegyes)párosan szép az élet

teljesen váratlan történt: egyszerre két fantasztikusan jó program is érkezett a boltba. A Code Masters Pete Sampras Ten-nise és az Interplay Roland Garrosa is gyógyír lehet a teniszrajongók sebeire, akiknek mostantól valószínűleg a választás jelenti majd a legnagyobb problémát.

GRAFIKA

A PS saját állítása szerint az első olyan teniszprogram, amely valós idejű 3D-s animációval rajzolja meg a játékosokat. A figurák mozgását a már jól ismert mozgásdigitalizáló (Motion Captured) eljárással tökéletesítették, s valóban elég élethűen püfölik a labdát. Valószínűleg a gép lassúsága miatt viszont nagy felbontásnál a futás eléggé furcsa, csúszós mozgást eredményez. A játékot egyébként 10 különböző kameraállásból követhetjük végig.

Az RG hasonló technikát vetett be, de talán a DOS kisebb igényeinek köszönhetően valamivel gyorsabb a grafikája és így a játékosok animálása még vetélytársánál is gördülékenyebbre sikerült. Itt kamerákból kevesebb áll rendelkezésünkre, de ezt ki lehet bírni.

HANGOK

A menüben válogatást mindkét programban kellemes muzsika teszi élvezetesebbé. Meccs közben pedig a közönség moraja, a labdák, ütők és a háló zaja és a mérkőzésvezető hangja, mind hihetetlenül élethű. A PS egyetlen pluszt tett mindehhez hozzá: a bíró szövegét a verseny helyszínétől függően angolul, japánul, vagy akár oroszul is hallgathatjuk. Az RG-ben kicsit zavart az összpontosításban, hogy a közönség még szerva közben is tapsolt – ami ugye nem illik.


Samprasnak is két lába van, mégsem botlik meg

IRÁNYÍTÁS

A PS-ben négy tűzgombbal négy különböző ütéstípust (egyenes, átemelés, ejtés, nyesés) érhetünk el. Lehetőségeinket tovább növeli, hogy az irányok trükkös használatával nem csak helyezni tudjuk a labdát, hanem néha egészen különleges falsot is adhatunk neki (némelyik kiflin azt hiszem a jó öreg Pete is elámulna). Szervánál


Gavarit Mászkvá! Teniszova problemova Pjotr Szampraszova

három különböző erősség közül választhatunk, s persze a leggyorsabb labdákkal szinte lehetetlen eltalálni az adogatóudvart.

Az RG-ben csak két tűzgombunk van, az egyenes és a nyesett labdáknak. Ütésnél a gomb

pete sampras	Kiadja: Code Masters
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Többfajta ütéstípus és kameraállás • generálható játékosok • négy játékos üzemmód • a gép tanul
✗ Nagy felbontásban kicsit szaggat

87%



ROLAND GARROS

nyomva tartása adja meg a hosszt, a fel-le nyilak pedig az erőt, ami elég zavaró lehet. Kezdő módban segítség, hogy egy



Ezt látja a páholyából a walesi herceg

kis pötty jelzi, hova fog érkezni labdánk az ütés után. A labdát megpörgetni a gomb ütés előtti többszöri lenyomásával tudjuk.

PLUSZOK

Ami a legfontosabb, hogy mindkét programban négy játékos játszhat egyszerre egymás ellen. A játékosok több mint húsz előre elkészített figura közül választhatják ki sajátjukat. Ezután viszont a PS előnyei jönnek: ebben a programban a gép által irányított figurák nem csak képességeikben, hanem a mérkőzésen alkalmazott taktikájukban is különböznek egymástól. Még érdekesebbé teszi a dolgot, hogy a gép megfigyeli és megjegyzi a meccs közben elkövetett hibáinkat, s ezt a tudást még a következő meccseken is képes felhasználni ellenünk. A PS-ben négy figura jellemzőit meg is változtathatjuk, s mivel a tornákon csak ezekkel indulhatunk el, érdemes jól megfontolni, milyen erős oldalakra lesz szükségünk, s milyen hibákat tudunk minél olcsóbban megúszni.

Pályák tekintetében mindkét programban teljes választék van (a PS-ben még a moszkvai Kongresszusi Központ fedett műfüves gyepén is üthetünk néhányat). Érdekes viszont, hogy a játék legelején egyikben sem érhető el minden pálya, hiszen a nehezebbek (és velük néhány komolyabb ellenfél is) csak néhány torna megnyerése után jelenik meg a választékban.



Tenisz a XXV. századból

Az RG legnagyobb érdekessége, hogy a hagyományos játék mellett egy futurisztikus teniszt is kipróbálhatunk (ha az első három tornát végigjátszottuk). Ennek szabályai eléggé emlékeztetnek a régiekre, de a háló fölött időnként megjelennek furcsa eszközök, melyeket a játékosok a labdával eltalálva gyűjthetnek be. A megszerzett eszközt aztán a második tűzgombbal aktiválva izzaszthatjuk meg még jobban ellenfelünket. Ez tulajdonképpen kétféle trükköt jelent: a gránát-labda beindítása után 5 másodperc múlva robban (tehát lehet, hogy nekünk lesz hozzá szerencsénk), míg a hologram-labda ütés után kettéválik, ellenfelünk pedig törheti a fejét, hogy melyiket adja vissza.

Ha most választanom kellene, bizony nehéz lenne a dolgom. Mind a két program látványos és élvezetes, s mindkettőnek vannak apró előnyei a másikkal szemben. Az RG-nek inkább a kiváló grafikáját emelném ki, míg a PS-ben az irányítás tökéletessége hívta fel magára a figyelmet. Az biztos,



Meglepő esemény : győztem!

mindkét program kiemelkedő alkotás e műfajban.

P.K.

roland Garros	Kiadja: Interplay
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Teljesen élethű • futurisztikus tenisz • négy játékos üzemmód
✗ Kevesebb ütésfajta • kicsit nehézkes irányítás

84%

Királyassz

Glor

Gondolom sokan vannak még, akik emlékeznek még Sid Meier és a Microprose nagysikerű játékára, a Pirates!-re, ami 8 bites gépeken kezdte meg világhódító körútját, még valamikor a nyolcvanas évek derekán. Kategóriáját tekintve meglehetősen eklektikus egy darab volt, mert a gazdasági szimulációk jellegzetességein kívül még bőven akadtak benne ügyességi és kaland elemek is. Talán ez volt a siker oka is. A siker meg annak az oka, hogy az ötletet – hál' Istennek – elég sokan ellopták azóta. A legfrissebb ilyen próbálkozás a német illetőségű Ascaron Gloriana című darabkája, amely a Pirates! filozófiáját Nagy Britannia felemelkedésének korába, a XVI. század második felébe helyezi. I. Erzsébet királynő szolgálatában ténykedve indulunk meg a meggazdagodás rögös útján, és a játék egészen addig tart, amíg tevőleges részvételünkkel a brit kereskedőhajókból álló flotta megsemmisíti a brit szigetek elfoglalására induló spanyol Győzhetetlen Armadát.

TENGERI CSATA

A játék indítása előtt gyakorolhatunk nyílt tengeri összecsapást vagy várostromot a tenger felől. Az összecsapás előtt ki kell jelölnünk a zászlóshajót (ez rendszerint a legnagyobb hajó). Az irányítás elég egyértelmű: ha több hajót vezetünk csatába, akkor a flotta a zászlóshajónak kiadott parancsokat követi, míg egyedi parancsokat (menekülés, pozíció megtartása vagy meghatározása, zászlóshajó védelme, tüzelés a lehetséges/megadott célpontra, hajó megcsáklyázása, gyújtóhajóvá alakítás) a hajóra történő kattintás után lehetséges. Ezt tovább nem is ragoznám, mert mindenki kedvére begyakorolhatja – annyit azonban még megjegyeznék, hogy én kissé mókásnak tartom ezt a módszert.

A TÖRTÉNET

A cselekmény két szálon fut: egyrészt a hagyományos kereskedelmi alapelvet ("vegyél olcsón/add el drágán") figyelembe vételével minél több pénzt kell felhalmoznunk, amelyből a későbbiekben újabb és nagyobb hajókat, raktárakat és gyárakat vásárolhatunk, továbbá beszállhatunk a világ legtávolabbi pontjaira induló, kockázatos, ámde nagy haszonnal kecsegtető expedíciók finanszírozásába; másrészt a kalandszálon különböző megbízatásokat kell teljesítenünk a korona vagy bizonyos magánemberek megbízásából, ami csak akkor lehetséges, ha a megfelelő időpontban a megfelelő helyen tartózkodunk. A kalandszál első feladata Edinburgh kikötőjében vár bennünket a kocsmában, ahol egy Spanyolországba tartó peches követ rostokol. Őt haladéktalanul Barcelonába kell szállítanunk, de közben azért gondoljunk a zsebünkre is: pakoljunk fel ruhát (Cloth) vagy vitorlavásznat (Sail), mert annak arrafelé tűrhető ára van. Barcelona kikötőjében 10 napot kell a követre várakoznunk, majd Londonba szállítani. A várakozás ugyan az ellenséges érzelmű kikötőben 1-2.000 aranyunkba kerül, de a királynőt Londonban meglátogatva kapunk némi kárpótlást, a veszteség többi részét pedig bőven kipótolhatjuk egy rakomány olcsó spanyol brandyvel. A következő küldetést a londoni kereskedő adja, aki egy francia barátjának óhajt némi cuccot küldeni, aki viszont egy spanyol kocsmába akar egy tétel piát küldeni. A piékától pár spanyol pöttyet megvakul, amit a helyi kormányzó ugyan kissé nehezményez, de azért felkér bennünket egy üzenet eljuttatására a bayonne-i spanyol követségre.

Onnan egy diplomatát kell visszahoznunk Barcelonába (kicsit feljebb is lehet alkudni a fuvardíjat), közben persze kereskedhetünk is. A diplomata Barcelonából négyszeres díjat kínál egy "kisebb" társaság Angliába való eljuttatásáért – na ez az, amit diplomatikusan el kell utasítanunk (Sorry, too busy), mert ha elvállaljuk, az angol korona érdekei ellen cselekszünk, ha pedig gyanakvó kérdéseket teszünk fel, könnyen a barcelonai tömlöc mélyén találhatjuk magunkat. A következőkben még egy rakás "titkosszolgálati" feladat vár ránk a királynő államminisztere, Sir Cecil megbízásából, amelyek sikeres teljesítéséhez rendkívül fontos, hogy minden párbeszédben a megfelelő választ adjuk – különben a kalandszál megszakad.



Ki nem állhatom a kereskedőkat: mindig rajtam próbálnak meggazdagodni!

A VÁROSOK

A városokban rendszerint hasonló helyszínek találhatók, leszámítva pár speciális londoni helyszínt, illetve azokat a helyeket, amelyek csak egy adott küldetésnél léteznek (mint például az említett spanyol követség Bayonne-ban).

Fogadó (Inn): A kocsma ugyebár elengedhetetlen tartozéka a kikötőknek. Piókázáson kívül azonban találkozhatunk fontos személyekkel is, egyrészt egy-egy kaland szereplőivel, illetve alkalmasint

- itt bérelhetünk **kapitányok**at az újonnan épített hajóinkra (kalózkapitányokat csak Algírban és a kalóztanyán);
- **mesteremberek**et, akik szerződtetésük után a városban levő, megfelelő méretű raktárakat manufaktúrává alakítják, és a továbbiakban bizonyos cikk(ek)nél nemcsak a kereskedelmi, hanem a gyártási haszonból is részesedhetünk;
- továbbá a falon lógó feliratra clickelve itt bérelhetünk **matrózok**at a hajóinkra, illetve **munkások**at a manufaktúrába (a hajó befogadóképességénél illetve a mester igényeinél többet is lehet, de mivel hetibérben dolgoznak, teljesen felesleges).

Shipyard (Dokk): A tengeri utak az időjárástól függően többé-kevésbé megviselik a hajó vitorlázatát és fedélzetét, tehát ezt időről-időre (40% alatt) javítanunk kell (Repair Hull/Sails), ami ugyan elég tetemes összegbe/időbe kerül, viszont nem ér az a kellemetlen meglepetés, hogy egy szép napon elsüllyed a hajónk. A Trade Shipnél a tengeri csatákban elfogott hajókat adhatjuk el, Change Namesnél újrakereszteljük a verdákat, Build New Shipsnél pedig új hajót építtethetünk. A hajóra clickelve választjuk ki a típust; a nagyobb hajó drágább, viszont a nagyobb raktér miatt jóval több az egy kanyarban elérhető haszon. Az építési idő mérettől függ. Foglalóként a hajó árának felét kell letenni, a másik felét a hajó elkészültekor fizetjük (ha az elkészültés után egy hónappal nem jelentkezünk, buktuk a hajót és a foglalót is). A Refit Shipnél – elvileg – a hajón levő ágyúkat építenék be állandó felszerelésnek a raktér rovására.

Merchant (Kereskedő): Itt adhatjuk/vehetjük a kereskedelmi cikkeket. A játék elején nem árt körbenézni, hogy mi, hol és mennyibe kerül. A könyvre kattintva adhatunk/vehetünk árukat, csak a Buy/Sell feliratra clickelve ki kell választanunk a tranzakció irányát. A könyv első három oldalán a hajóra/ról, az utána következőkön a városban levő raktárakba/ból lehet pakolni. Mindkettő mennyiségét meghatározza a raktér kapacitása, az elsőt új hajók, a másodikat pedig újabb raktárak vásárlásával növelhetjük. A kereskedőktől alkalmasint lehetőség van áruhitel kérésére is: ilyenkor a kereskedő bizonyos (borsos) kamat fejében hajlandó várni a tőle vásárolt áruk ellenértékének kifizetésére. Köthetünk olyan boltot is, amikor egy bizonyos időpontra fix összegért kell leszállítanunk egy tétel árut. A sarokban találjuk a kereskedő akciós áruit, amelyek – szerinte – most rendkívül "kedvező"



A királynő roppant hálás követe fuvarozgatásáért

ony lovagja

iana

áron hozzá férhetők (khm). Az áruk árához egy megjegyzés: ha egy adott fajtából nagyobb tételt eladunk/vásárlunk, az ár aszerint változni is fog, tehát ha például veszünk, az ár nő. Ez a kereslet-kínálat klasszikus elve alapján mondjuk logikusnak is tűnhet – attól viszont a gutaütés kerülgetett, amikor a busás haszon reményében szépen megrakodva megérkeztem valahova, és bár a készlete még mindig nulla volt, a kereskedő a felére engedte az árait... Ez halmozottan igaz a drágakövekkel való bizniszelésre: ha valahol felvásároltam a viszonylag olcsó raktárkészletet, Európa összes kalmára összeesküdött a csődbe juttatásomra. Tisztes hasznot hoz az idényárukkal (Grain, Wine, stb.) való kereskedelem, mert ezek szezonban olcsók, de a következő szezon elejéig akár két-háromszorosára is felmegy az áruk. Rendes útja a meggazdagodásnak, ha egy adott városban veszünk pár raktárat, majd júliusban felvásároljuk a teljes termést. Február tájékán már elég csini ára lesz...

Town Hall (városháza): Itt helyi illetve európai híreket kaphatunk, pénzt kölcsönözhetünk a városnak (érdekes, a nekünk járó kamat mintha csöppet alacsonyabb lenne a kereskedők által kértnél), megtudhatjuk a következő aukció időpontját, valamint ingatlant (raktárházakat) vásárolhatunk.

Warehouse (raktár): Kezdetben csak egy darab van Londonban, de bármelyik városházán azonnal vásárolhatunk a város tulajdonában levőkből, illetve megvárhatjuk a következő aukciót. A raktárak célja kettős: egyrészt nagy kapacitású, átmeneti tárolóként szolgálnak (ha egy rakományt épp nem akarunk veszteséggel eladni, illetőleg idényárukkal spekulálunk), továbbá a városban levő raktárainkat alakítják át műhelyekké azok a mesteremberek, akiket a kocsmában felfogadunk. Az épületek állaga idővel romlik, ami csökkenti befogadó-, illetve termelőképességüket, ezért időről-időre egy rakás pénzt kell kiadnunk felújításukra. A raktárainkat természetesen mi is eladhatjuk aukción.

Embassy (követség): Az angol korona követének rezidenciája. A kaland részben van jelentősége.

Dungeons (tömlöc): Alkalmasint itt az őrrel lehet csevegni.

Church (templom): Pénzadománnyal segíthetjük Isten "szegény" szolgáit. Ateistáknak is érdemes látogatni, hátha kapnak valami küldetést a paptól...

Merchant Adventurers Guild (Kereskedelmi Szövetség): Londonban székel, és 2.000 aranyért bárkit a tagjai közé fogad. A Szövetség veszélyes, de busás haszonnal járó expedíciókat indít a világ legtávolabbi pontjaira. Miután a tagdíjat leszurkoltuk, mi is beszállhatunk pengővel az expedíciókba. Ha visszaérkeznek, szép summa üti markunkat. Az egy más kérdés, hogy néha nem érkeznek vissza. Meg az is, hogy a nyeremény fiktív, és nem kézzelfogható vagyonként jelentkezik...

Privy Council: Az angol királyság szolgálatában tevékenykedő szabadkereskedők szervezete. Karrierünk első évében Sir Cecil, a királyné minisztere a soraiba fogad bennünket. A tanács minden év november 15-én ülésezik, olyankor illik majd Londonban tartózkodni... A tagságnak nem utolsó haszna, hogy amennyiben utolsó hajónk is valami átok-módon elsüllyedne, Sir Cecil 20.000 arannyal segít új hajónk megvásárlásában.

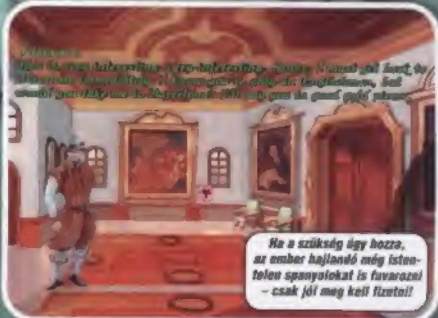
Throne Room (királyi palota): Itt lakozik I. Erzsébet. Néha beugorhatunk teázni hozzá, hátha van valami mondandója számunkra...

Cabin: A hajókabinban a nyitott könyv a hajónapló, ide kattintva kapunk állást flottánk státuszáról (hajók és állapotuk, kapitányok és matrózok száma, készpénz, fegyverzet, tartozások, előre lekötött üzletek, javítás alatt levő hajók). A Game Options a szokásos opció menü, mentési/töltési lehetőséggel (mellesleg az autosave minden kikötőben ment egyet). A sarokban levő ládából előránthatjuk Jolly Rogert, a csinos kis fekete lobogót a koponyával és a lábszárcsontokkal, ha az áru- és hajóbeszerzésnek egy jóval költségkímélőbb módját óhajtanánk választani. A királyné viszont ilyenkor nem támogat bennünket, cserébe viszont megállhatunk egy kedélyes írországi kalóztanyán is. A falon függő naptáron állíthatjuk be, hogy hány napot akarunk eltölteni a kikötőben. Ez ellenséges érzületű helyen elég húzós összegbe is kerülhet. A térképre kattintva választhatjuk ki, hogy Európa melyik nagy kikötővárosába óhajtunk hajózni. Az utazás természetesen néhány napot vesz igénybe, és nagyobb viharok esetén a hajó(k) állapota is romlik (kalóztámadásoknál még inkább...) – ha már elég bágyadtak voltak, akkor szépen el is süllyednek.



A tengeri csata több hajónál igen "áttekinthető"





Ha a szükség úgy hozza, az ember hajlandó még istentelen spanyolokat is fuvarozni – csak jól meg kell fizetni!

KÉTVÉLEMÉNY

Igen vidáman szólítottam magamhoz a Glorianát, hiszen a doboz feliratából ítélve valami kellemes kis Pirates-klónra számítottam. Pirates-klónnak Pirates-klón – csak nem kellemes. A grafikából ítélve akár '94-ben is érezhetném magamat, amin nem segítenek a manapság oly divatos egészképernyős videók sem. Azt már régen észrevettem, hogy ezekben a CD-mozikban nem Robert de Niro-szintű színészek szerepelnek, de itt aztán igazán csak a játék lassítására szolgálnak, mert a történethez túl sok közük nincs. Jó, a viharokat "érzékeltető" renderelt videóknak még csak-csak, de az első tiszt szélben lobogó haja, teljes három fázisban animálva – no, az aztán tényleg túlzás volt! Persze a grafika érdekelne a legkevésbé, ha legalább a játék jó lenne. De nem az. Negyedik-ötödik nekifutásra kezdtem azon elmélkedni, hogy vajon nem egy béta-verzióhoz van-e szerencsém: tele van ugyanis logikai bukfencekkel. A kereskedők kedves kis árpolitikáját már említettem, azt még nem, hogy mesterembert egyáltalán úgy sikerült felvennem, hogy vagy ötször egymás után elegyedtem szóba vele. Másik marhaság, hogy a távolsági expedíciók hasznát nem lehet realizálni, miként a városba fektetett pénzt sem. A tengeri csaták irányítása is kábé annyira tűnik kezelhetőnek, mint egy morcos pit bull. A legklasszikusabb ökörség viszont a dokkban vár bennünket: vettem egy új 50 tonnás hajót, kifizettem az előleget, elkészültekor a hátralékot, és a régi hajómat beadtam a dokkba javítani. A kikötőben kivártam a javítási idejét, de akkor sem lehetett vele kifutni, mert a hajónapló szerint 99 nap deadline-on volt. Üsse kő, én addig elugrok egy tétel konyakért. Deadline letelik, a hajóm meg szőrén-szálán eltűnik. Oké. Így építsen az ember flottát! A kalandszálat elég egy helyen elszúrni (például az edinburghi kocsma emeletén levő ügynöknek rossz választ adni), aztán mintha el is vágták volna az egészet. Innen a játék már csak a "vedd meg/add el"-típusú szórakozássá válik, ami engem vagy 10 teljes percre képes lekötni (már legalábbis a szimuláció – valóságban évtizedekig is szívesen játszom). Akkor inkább már strippokerezek. Az tartalmasabb mulatság. Szerintem jobb lett volna, ha a játék készítői és tesztelői is így tesznek. Vagy inkább dolgoztak volna még egy fél évet a játékon.

CoVboy



Végveszély! Kalózok a horizonton!

gloriana	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A Piratesi alapján készült – de ezzel vége is a pozitívumoknak

✗ Puritán grafika • gyengécske zene • logikai bukfencek

52%

F/A-18 HORNET

EGEK URA!

Az F-16 Fighting Falcon leírásában, már utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsájtkozni, kezdem hát a mintául szolgáló vasmadár bemutatásával:


Éppen a sivatagban viharzok – az anyagi kár jelentős

F/A-18C HORNET

Napjainkban a Hornet a haditengerészet és a tengerészgyalogság legteljesítőképesebb többfeladatú vadászbombázója, amely ugyanolyan jelentőséggel bír, mint az USAF-nál az F-16-os. A gép sárkányszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelés feltételeinek lett alárendelve, tehát nemcsak a nagy függőleges, hanem a vízszintes gyorsulások, a gőzkatapultos indítás és a drótköteles fékezés 5 g-s rántásának elviselésére is alkalmassá lett téve. A többi típushoz képest rendkívül nagyok a Hornet fékszárnyai és lehajtható belépőélei, amelyek megközelítik a szárnyak felületének 50%-át. Fel- és leszállásnál a csűrők is fékszárnyként funkcionálnak (flaperon). A futóműveknek a több mint 3 tonna üzemanyaggal vagy fegyverzettel visszatérő gép 7-8 m/sec függőleges sebességű fedélzetre érkezését vagy inkább becsapódását üzemszerűen el kell viselniük. Az összehasonlíthatatlanul nagyobb igénybevétel miatt egy szárazföldi üzemelésre tervezett géphez képest a Hornet sárkányszerkezete és futóműve sokkal robosztusabb és nehezebb, de ennek ellenére üres tömege


Három a jenki igazság, meg egy a ráadás, esetünkben egy repülőgéphordozó

azonos a hasonló méretű MiG-29-esével. A 24 vászonrétegű főfutókerekek nyomása 24 bar, mivel a fedélzetre érkezés, valamint az 5 cm átmérőjű fékező drótköteleken történő átgördülés igénybevételét alacsonyabb nyomású kerék nem bírná ki. A Hornet volt az első sorozatgyártott harci gép, amelyet már négy csatornás, digitális elektronikus kormányvezérlő rendszerrel szereltek fel. A beépített saját ellenőrző rendszer nagyban megkönnyíti az üzemeltetők munkáját, ugyanis a műszerfal egyik képernyőjén megjeleníthető rendszer blokkvázlatán "X"-szel tünteti fel a hiba helyét. A Martin Marietta cégnél kifejlesztett rendszer több egyedi, más típusnál nem alkalmazott üzemmóddal rendelkezik. Csak a számítógép program megváltoztatásával sikerült még a berepülési program során megoldani a Hornet több problémáját anélkül, hogy a konstrukciót át kellett volna alakítani. Az F/A-18 Hornet jelenleg egyedülálló a csapatszolgálatban álló típusok között a nagy állásszögű repülési jellemzőket tekintve. Amíg a legtöbb gépnek 24-30 fok között van az engedélyezett tartós maximális állásszöge, addig a Hornet meghaladhatja a 35 fokot, sőt, műrepülés közben nem számít rendkívülinek a 45 fok sem. A Hornet elektronikus rendszereinek egyik legfontosabb része az orrba beépített Hughes APG-65 típusú rádiólokátor, amelynek több mint húszféle (!) üzemmódja van. Alkalmas egyidejűleg 10 cél felderítésére és követésére, emellett az első repülőgép-fedélzeti lokátor volt, amely szintetikus apertúrájú üzemmódban a terepről 55 km-es távolságból 10 m-es felbontóképességű képet biztosított. A horizont feletti, vadászgép méretű célokat max. 150 km-en belül képes felderíteni, adataik pontos mérése 75 km-en belül lehetséges, és 55 km-en belül még egy szorosan zárt kötelékről is megállapítja, hogy az hány gépből áll. Közeli légi harcban a célt a HUD-on is kijelzi egy mozgó négyszög segítségével, pontosan ott, ahol a célpont vizuálisan látható (vagy látható lenne, csak a felhőzet vagy sötétség miatt erre nincs lehetőség). A rossz látási viszonyok közötti kis magasságú repülést biztosítja a lokátor tereptárgyakra figyelmeztető üzemmódja, ezenkívül alkalmas a földhöz viszonyított sebesség mérésére, a navigáció pontosítására, álló vagy mozgó földi célok felderítésére, térképezésre, vízi célok befogására, stb. A beépített számítógép műveleti sebessége 7,2 millió másodpercenként, ami kezdetben nem volt kihasználva, csak a memóriakapacitás folyamatos többszörösére bővítése után. 1990-től az APG-65-ös képességei nagyságrendekkel javultak, az ugyanis új adatprocesszorral és érzékenyebb vevőberendezéssel lett ellátva. 1994-től az F/A-18C/D gépekbe a legújabb APG-73-as lokátor került beépítésre, amelynek képességeiről sajnos nem állnak rendelkezésre információk. Pontcélok precíziós megsemmisítéséhez a Hornetnek is segédeszközökre van szüksége. A szívócsatornák oldalára lehet felszerelni az AN/AAR-50-es infravörös kamerarendszert, amelynek képe a HUD-ra is felvetíthető, a pilóta látómezejébe. A NITE Hawk rendszer az infrakamera mellett már lézeres távolságmérőt és célmegjelölőt is tartalmaz, ezzel a Hornet alkalmas önállóan is lézerbombák bevetésére. A haditengerészet szinte összes gépén egységesen rendszeresített általános feladatú AN/AYK-14-es számítógépből kettő van a Hornetekbe építve. Ezek közül az egyik a harcfeladattal kapcsolatos adatokat kezeli, a másik a navigációt és a hajtóművek vezérlését végzi úgy, hogy közben elegendő tartalékkapacitásuk is marad egymás funkciójának átvételére meghibásodás esetén. A 16 kg-os számítógép memóriája 4 millió szó befogadására képes, műveleti sebessége 20 millió/sec. Repülés közben a célokra vonatkozó információkat nemcsak a gép saját lokátorától kaphat a pilóta. Az AN/ASW-25 adatátviteli rendszer segítségével rádióbeszélgetés nélkül kerülhetnek információk a gépre, akár földi állomásról, a repülőgép-hordozóról, AWACS légtérellenőrző gépről, vagy egy másik F/A-18-asról. A Hornet a korszerű elveknek megfelelően kiterjedt elektronikus ellentevékenységre képes. Az AN/ALR-67 besugárzásjelző rendszer működése és képességei hasonlóak az F-16-oson megtalálható rendszeréhez, de ezen kívül még további üzemmódja is van, ami megkönnyíti a lokátor-vadász feladatok végrehajtását. Az F/A-18-assal szemben követelmény volt, hogy a pilóta rendelkezésére álló kezelőszervek száma 40%-kal kevesebb legyen, mint a régebbi gépeknél. A műszerfal legnagyobb részét a három multifunkciós display foglalja el, az időórán kívül mindössze hét, tartalék feladatokat ellátó elektromechanikus és barometrikus műszer került beépítésre. A műszerfal kialakítás alapelve olyan jól bevált, hogy más típusokon is alkalmazzák (F-15, F-117, F-22). A HUD-on, a képernyőkön és az egyéb kijelzőkön egyszerre több mint 200 információ látható, de ez a tapasztalatok alapján kevésbé terheli meg a pilótát, mint a hagyományos kabinban megjelenő kevesebb, de nehezebben "emészthető" adat. A C/D változatoknál a középső képernyő már színes, és elektronikus úton jeleníthető meg rajta a repülés útvonalának és a célterületnek a térképe. A "402"-es hajtóművel felszerelt "D" változat gyorsulása hangsebesség alatt kb. azonos a MiG-29-esével, amelyik az egyik legjobb gép ezen a téren. Hangsebesség felett az aerodinamikai sajátosságok miatt gyengébb, elmarad a tenderen résztvevő gépek közül az F-16-os és Mirage 2000-es után csak a harmadik helyen áll ezen a téren. Az F/A-18-asok légiharcfegyverzete azonos a többi korszerű amerikai típusével, tehát Sidewinder infravörös, Sparrow félaktív lokátoros és AMRAAM aktív lokátoros rakétákkal szerelhető fel, egyidejűleg 12 darabbal. Az AMRAAM rakétákkal a Hornet egyidejűleg négy légi cél megsemmisítésére alkalmas, szemből max. 70, míg hátulról 30 km távolságon belül. Beépített fegyverként ugyancsak az M-61 Vulcan gépágyú szolgál, 570 db lőszerrel.

A gépek beszerzési árára vonatkozó adatok eltérőek, a különböző források 25-32 millió dollárt említenek...


"Otthon, édes otthon!"

18 ET3.0

ELSŐ BENYOMÁSOK A PROGRAMMOKKAL KAPCSOLATBAN:

Az F-16 Fighting Falcon-hoz képest "rajzosabb" a grafika, de így is nagyon élethű a műszerfal. Talán túlságosan is, mert sokkal macerásabban tudok felszállni vele, és kevésbé áll rá a szám a tegezésre. A nagyobb tisztelet bátortalanságomból fakad, mert úgy érzem magam, mintha sohasem repültem volna még szimulátoron. Megzavar a rengeteg mütyürke, a figyelmem megoszlik, lekötik olyan apró részletek, amire talán most nem is lenne fontos odafigyelnem... A hangárból végig kell kacskaringóznom a guruló utakon, közben hol túlgyorsulok, hol pedig csikorgósra fékezem a kerekeket. Izgalmamban lassan kezdem elfelejteni, hogy kiskoromban fiú voltam-e, vagy lány. Szerencsére ez most nem is sorsdöntő kérdés, mert már pörköl az utánégető, és "nyomulok" előre. Lassabban emelkedem el a betonról, mint az F-16-ossal tettem, mintha lustább lenne alattam ez a "jószág". A terep alattam már-már vánszorog, a pálmafák közeledése lassúnak tűnik. A grafika egyáltalán nem szaggat, csak mintha nem egy vadászgéppel, hanem inkább egy sárkányrepülővel repülnék. Gépem külső nézetben, mint a repülő bemutatókon, nagy állásszöggel repül, kicsit olyan, mint egy előre görnyedő pingvin. Ha leengedem az orrát, süllyedni kezd, lehet, hogy valamit nem jól csinálok?! A felszállás után feltűnően szegényes az alattam elterülő pálmaligetes sivatag, de amikor beérkezem a kikötő fölé, egyszeriben megszaporodnak a látnivalók. A vizet fodrozva araszol egy óriás tankhajó, a dokkokban tengeralattjárók (a Szu-27 szimulátorában láttam hasonlókat) és meglátok egy repülőgép-hordozót! Vagánykodom a még ismeretlen géppel, a Top Gun filmből ismert beköszönéssel akarom meglepni őket, közben a mellette álló daru vészesen közelít, ki kellene kerülni, de...

TOVÁBBI TAPASZTALATOK:

Az F-16 Fighting Falcon leírásában már említettem, hogy annak Win 95 alá történő installálása során a Win 95 lefagyott. Mi köze ehhez az olvasónak? Az, hogy az F/A-18 Hornet 3.0-át azóta képtelen vagyok elindítani, hiába töröltem, installáltam, trükköztem, imádkoztam, szuggeráltam, szidtam, telefonáltam körbe a haverokat, álltam ki az erkélyre cigarettázva isteni ötletre várva stb. stb., nem találtam meg a megoldást. Volt már egy hasonló esetem, akkor az egyetlen hatásos eszköz az maradt, hogy az egyébként – látszólag – hibátlanul működő Win 95-öt LETÖRLÉS után újra installáltam. Mivel a cikket "tegnap előtt" le kellett volna már adnom, nem akarom Kiss Laci barátom ősz hajszálait tovább szaporítani egy hasonló időt húzó művelettel. Kénytelen vagyok az emlékezetemben megmaradt tapasztalatokat összegezni...

Félelmetesen eltalált a repülőgép műszerfala. A még az első benyomásom az volt, hogy ez a "rajzosabb", a későbbi repülések során ezt egyre kevésbé éreztem, sőt rájöttem: "gyerekek ez már MŰSZERFAL!". Van egy gyári reklámfilmem az F-18-asról, ahol műrepülés közben is folyamatosan mutatják a HUD-on megjelenő adatokat. Számtalanszor merevítettük ki a képét, és próbáltuk barátaimmal megfejteni bizonyos számok jelentését. Az akkori találgatásainkra most érkezett meg a válasz, ugyanis a programhoz mellékelt kékkönyvben ezekre részletes magyarázatot kapunk. Az említett kékkönyv a szokványos részletességgel tárgyalja a legfontosabb tudnivalókat a program kezeléséről, jóval részletesebben a repülőgép műszereket, (erre szükség is van, mert nélküle csak kóválygunk a levegőben, nem pedig feladatot hajtunk végre), de úgy összességében az F-16-hoz adott ismertető mellett "szürkébb" képet mutat. Igen ám, de a CD adottságait kihasználva a programozók tartogattak egy hatalmas meglepetést! A CLASSROOM-ban különböző manővereket (megközelítés, leszállás, manőverező légiharc stb. stb.), a műszereken megjelenő adatok értelmezését, azok felhasználását annak érdekében, hogy ki tudjuk használni az "alánk rakott" technika adottságait, de legfőképp, hogy le tudjuk győzni ellenfeleinket, oktató filmeket nézegethetünk egy videóról, kedvünkre válogatva a minket érdeklő témakörök között. Amiről nincs film, vagy egyszerűbb a megértése a táblára skiccelt ábráról, azt a tanárunk így fogja elmagyarázni. Talán csodálkozásra adhat okot, de ezt tartom a program legkiemelkedőbb erényének, holott jelen pillanatban az egyik legjobb repülőgép szimulátor-program is egyben. Miért? Mert rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltek volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találkoztam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyanítom, hogy ezt a programot –



Utolsó pillanatok a felszállás előtt



Az a MiG roppant barátságtalan benyomást kelt ott a hátamban

ha másért nem is – emiatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn elő fogjuk venni... Visszatérve a "játékhoz": még az első felszállásoknál az F-16 tűnt élvezetesebbnek, a fokozatos ismerkedés után kiderült, hogy az igazi megszállottak az F-18-cal fognak többet "szórakozni". Igényli is, mert kevésbé "játékos", bizony komolyabbra vették ebben a programban a figurát. Ugyanakkor még az F-16-ban "mintha gyorsabb volna" a repülőgép mozgása a kelleténél, addig az F/A-18-ban épp az ellenkezőjét érzem, "mintha lassabb volna" az alattam elhúzó táj relatív sebessége. Furcsa ellentmondások... A program menürendszere eltér a szokványtól, a baloldali MFD funkció gombjait nyomkodva jutunk az egyes menüpontokba. Kicsit furcsa volt kezdetben, de meg lehet szokni. Nem új dolog, ugyanakkor nem is gyakori része a szimulátoroknak, hogy a feladatok végén visszanézhetjük az események videófelvételét. Nagyon hasznos és tanulságos lehet a bevetések elemzése, erre még a "nagyok" sem sajnálják az időt, egy fárasztó munkanap végén! Sajnos a rendelkezésemre álló hely vészesen apad, ezért már csak egy újszerűen felmerült igényre hívnám fel a figyelmet, ami talán minden dicsérő szónál többet elárul erről a programról: a HUD alatt középen, a legtöbb szimulátor programban szimbolikusan jelölik, esetleg üzenet mezőnek használják a jelen esetben részletesen kidolgozott, és működő C-10380/ASO típusú Up-Front Control-t (UFC)-t. Repülés közben nagyon nehezen boldogultam vele (ameddig volt rá alkalmam), de ez vonatkozik a többi szinte tökéletesen élethűen működő berendezésre, MFD - üzemmódokra (HSD, FLIR, NAV, WE, REF) egyaránt. Amikor már ilyen tökéletesre írnak meg egy programot, égető szükségét kezdjük érezni, egy szimulátornak a szimulátorban! Jó lenne a "földön", nyugodt körülmények között ismerkedni az adott berendezés üzemmódjaival, a rajta megjelenő szimbólumokkal, hibaüzenetekkel stb.

- Apukám: erre van a training pont.
- Igen, de ott is lezuhanhatok...
- És akkor mi van?
- Ja?!

SzJVC

f/a-18 hornet — Kiadja: Empire

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

✓ Technikai érdekességek • rengeteg küldetés • vadásziskola
✗ Installálási problémák • Inkább fanatikusoknak ajánlott

81%

F-16 FIGHTIN SOLYM

A Magyar Honvédség a NATO-ba történő belépés és repülőgép-típusváltás előtt áll. A vadászgép-tender eldöntése csúszik, ettől függetlenül nagypapa korú országgyűlési képviselő, újságírók, és időnként még a témához valamivel többet konyító vadászpilóták is kóstolgatják a versenyben lévő gépmadarakat. Óriási a felhajtás, a téma komolyságát igazolandó: május 22-25 között Kecskeméten még egy nemzetközi repülőgép-bemutatót és "air show"-t is rendeztek NATO Express'97 néven. Bár egyenlőre négy típus verseng a bírálók kegyeiért, kizárásos alapon szinte tutira vehető melyik nemzet két csodamadara közül lesz egyik a biztos befutó. Állítólag nincsenek véletlenek, ezért nem is nagyon csodálkoztam, amikor ugyanazon napon kaptam meg tesztelésre a Digital Integration F-16 Fighting Falcon, és az Empire F/A-18 Hornet 3.0 programját.


Sötétedik az ég alja, vihar közeleg – mármint én

Az utóbbi idők szimulátortermésétől nem voltam hasraesve, ezért amikor gyorsan átlapozgattam a programokhoz mellékelt kézikönyveket, azok szövegéből, ábráiból és fotóiból nagyon biztató kép kezdett kibontakozni előttem. Bizonyára az élet igazsága akarta úgy, hogy mi, számítógép-repülők se maradjunk ki az élvezetekből! Ha ránézünk a két gép műszerfalára, azonnal feltűnik, hogy mind a két programban nagyon komolyan vették: egy szimulátornak a megszólalásig hasonlítania kell ahhoz, amit szimulál.

Márpedig ha minden ugyanúgy működik, mint az eredeti gépeken, akkor fontosabb először megismerkednünk magukkal a gépekkel, mint azzal, hogy a programban mi, és hogyan működik.

F-16 FIGHTING FALCON:

Gyártója: Lockheed Martin (ez most nem az a Martin). Az eladási ára kb.: 24 millió dollár/db. Állandó fejlesztés alatt áll, jelenleg a legfrissebb extrák: digitális adatátviteli rendszer, beszédtitkosítóval ellátott rádiók, lézer-giroszkópos és GPS navigációs rendszer. A jövőben tervezett fejlesztések: automatikus terepkövető képesség, repülés közbeni útvonaltervezés lehetősége, sisakba szerelt adatmegjelenítő, fedélzeti oxigén- és semleges gázgeneráló rendszer, tolóerő-vektoros kormányzás, ellenséges rakétaindításra figyelmeztető rendszer, hatféle beépített, aktív zavaró berendezés lehetősége stb. Az USA-n kívül jelenleg 17 országban alkalmazzák, tehát a világ egyik legnépszerűbb vadászrepülőgépe. Statisztikai átlagban az USAF F-16-osai az összes repült idő 55%-ában gyakorolják a légi harcot, 25%-ában a földi célok támadását, a fennmaradó időben pedig az általános repülést.

A pilóta térdei között még hagyományos elektromechanikus műszereket találunk, amik az elektronika meghibásodása esetén is megőrzik részleges működőképességüket. A futómű behúzott helyzetében a botkormány a legkisebb mozdítására is hevesen reagál a gép. A futómű kinti helyzetében, valamint a légi utántöltő nyílás nyitása után a vezérlőrendszer érzékenysége csökken, így a gép stabilabban repül. A HUD-on több mint egy tucat adat látható. Érdekesség, hogy nemcsak a barometrikus, hanem a rádió-magasságmérő információi is folyamatosan leolvashatók. Navigációs üzemmódban sem kell a műszerfalra tekintgetni. A HUD-on rendelkezésre áll minden adat, úgymint a repülőtér vagy a következő navigáció fordulópont távolsága, iránya, az odaérkezéshez szükséges idő, a mágneses irányszög stb. Rossz látási viszonyok között leszállásnál a bejövetel pontosságát segíti egy kis rombusz, amely pontosan a pályaküszöböt jelzi, így elméletileg "vakon" is biztosított a földetérés. Hogy az F-16-ost a hagyományos vadászgépekhez képest milyen könnyű vezetni, arra egy gyakorlati példa van a közelmúltból. Az USAF-nál előírás, hogy a gépekkel foglalkozó műszaki állomány egy részének és a repülőorvosoknak néha repülniük kell. Így történt ez a floridai Eglin légi bázison üzemelő 39. Taktikai vadász századnál is, ahová egy "újonc" mérnök százados, Gerald Swift került. Őt egy F-16B hátsó ülésén Robert Nolan őrnagy vitte fel egy kis légiharc gyakorlásra. A pilóta, hogy megmutassa, mit is tud a gép, olyan intenzíven manőverezett, hogy letörte a botkormányt, és azt csak az elektromos vezetékek tartották. Mivel Gerald Swift nem volt pilóta, és életében először repült F-16-ossal, elméletileg csak a katapultálás maradhatott hátra, ezzel szemben Robert Nolan egy rövid, szóbeli "tanfolyamot" tartott a hátul ülő mérnöknek, aki a folyamatos instrukciók alapján le tudott szállni a géppel! Ezért a nem mindennapi teljesítményért megkapták a Semper Viper díjat, amit a rendkívüli helyzetek kiváló megoldásáért évente ítélnek oda.


A táj meglehetősen sivár ebben a bevetésben

A Vulcan ágyú engedélyezett minimális tüzelési távolsága 600 méter. A jelenlegi adatátviteli rendszerrel nyolc gép képes automatikusan együttműködni úgy, hogy kódolt jelek formájában elküldik egymásnak a saját helyzetük és az általuk felderített célok adatait, konkrétan a célok típusát, helyét, magasságát, az elérésükhöz szükséges időt, az azonosító jelet, valamint a tevékenységre vonatkozó üzenetet (pl. azonosítani, visszafordulásra kényszeríteni, lelőni stb.). Mindez a jobb oldali képernyőn egy felülnézeti kép formájában látszik, amelyen az esetleg hátulról közeledő ellenséges gépek is nyomon követhetők. Természetesen az adatok nemcsak a többi F-16-ostól, hanem AWACS-tól, vagy a földi lokátorkezelőktől is jöhetnek. Részlet egy tipikus légihelyzet szimulációs gyakorlatból, mely jól jellemzi a gép adottságait: Három, sárga négyzettel jelölt ellenséges gép közeledik a határ felé. Az egyik emelkedő balfordulóval kiválik és visszafordul figyelem-elterelésképpen, míg a másik kettő kis magasságban átlépi a határt. A pilóta kisugárzásra kapcsolja az addig készenléti üzemmódban lévő lokátort és befogja a célokat. A HUD-on, a jobb oldalon lévő magasságskála mellett megjelenik a Sparrow rakéta indítási zónáját jelző függőleges vonal, és amint a kiválasztott cél a maximális távolságon belülre kerül, indítja a rakétát. A HUD-on azonnal elindul a várható találatig hátralévő idő visszaszámlálása, miközben a vizuális látótávolságon kívül le-


Teljes fegyverzetben

vő célt egy kis négyzet jelzi pontosan ott, ahol a robbanás és a találat bekövetkezik. A második célt a lokátor alkalmazása nélkül a LANTIRN rendszer infravörös kamerája fogja be. A jobb képernyőn megjelenő fekete-fehér képen egy dupla függőleges vezérsíkú gép látszik, amely ellen szemből egy Sidewindert indít. A HUD ekkzben a gépágyú és a kis hatótávú rakéta alkalmazásához egyaránt megfelelő üzemmódban "dolgozik". A nagy túlterhelésű manőverek közben sűrűn látszik a szárny feletti párakiválás, ami olyan jellemző az F-16-osra.

F-16 16 FALCON ÁSZAT

ELSŐ BENYOMÁSOK A PROGRAMMAL KAPCSOLATBAN:

Gyönyörű a gép belső tere, műszerfala is, de a külső nézete az eddigi repülőgép szimulátorok közül talán a legszebb. Nagy élvezettel mérepültem, és gyönyörködtem a manőverekben "kinti" nézetből, bár az áramlásleválásról mintha megfeledkeztek volna a programozók... A felszállás minden nehézség nélkül történt. Közben – már amennyi időm volt a nézegetésre –, a külső környezet, a repülőtér, és annak mozgalmas élete is tetszetősnek tűnt. A grafika sebessége maximális felbontásban még 486-os gépen is élvezhető, minimális a szaggatás. A tereptárgyak, domborzat szép színes, nem olyan nyomasztó mint az EF 2000-ben volt. A HUD-on azonnal nem tudok eligazodni, bár a lényeges adatok a megszokott helyekről köszönnek vissza. Ahhoz, hogy főlényesen tudjam uralni a gépet, érzem hosszabb tanulóidőre lesz szükségem, mint egy átlag szimulátorban (ez nem baj, sőt, nagyon jó!). A program hardware igénye már-már meglepő, semmi erőmű, elégséges egy teljesen mezei DX2/66 proci.



A menük hátteréül ízléses festmények szolgálnak


Szemből van bennem valami fenyegető...

TOVÁBBI TAPASZTALATOK:

Fűtött a kíváncsiság, hogy a DOS-os verzióhoz képest a Win 95 alatt futás milyen változásokat hoz. Az installálás többszöri próbálkozás után sem sikerült, (?) a Win 95 kiakadt... A program menürendszere logikus, áttekinthető. A küldetéstervező már ismerős a Tornado rep.szimulátor programból, jól bevált felépítésén nem változtattak. Az alattam elhúzó táj az Apache, és Hind szimulátorokban látottakra emlékeztet, de ezt sem hibaként említem, mert mindkettővel elégedett voltam annak idején.

Ha akarunk, az időt húzó procedúrákat elkerülve azonnal gépbe ülhetünk (Quickstart), gyakorolhatunk különböző manővereket: fel- és leszállás, kötelék repülés stb. (Training), és természetesen belevethetjük magunkat az élet sűrűjébe (Combat) egyedi bevetések (Single), hadjárat (Campaign), vagy több gépet összekapcsolva (Network) egyaránt. A bevetések helyszíne: Izrael, Ciprus, vagy Korea légterében lehetséges. A hangkártya beállítása, felbontás, effektek stb. egy külön menü képernyőn állíthatók, de pl. a felbontás menet közben is megváltoztatható az Alt+1-7 és az Alt+F1-F7 billentyűkkel. A sikeres bevetések után lépegetünk felfelé a rangléträn, zárójelben a szükséges sikeres (!) bevetések száma: 2ndLieutenant (0), 1stLieutenant (5), Captain (15), Major (30), Lieutenant-Colonel (40), Colonel (50). Az "uncsibb" részeket a Tab billentyűvel gyorsíthatjuk, ill. az Esc-pel állhatunk vissza real-time-ba. A géppárunknak különböző üzenetek (irány: haza, kövess, támadd a célpontot/segíts nekem, vissza a tervezett útvonalra) küldhetők a Ctrl 1-4 és Shift 1-4 billentyűkombinációval. A műszerfalon a szokásos műszereken kívül jelzőfény, és "Natasa" figyelmeztet az alacsony magasságra, a hajtómű kigyulladására, és még a hidraulika olajnyomásának is van külön műszere. A "többfunkciós képernyőknek" (MFD) 8 üzemmódja van: - repülési információk, - fegyverzet kijelző / választó, - mozgó térkép, - meghibásodás kijelző, - földi- és légi radar, - LANTIRN FLIR, - MAV - IR a Maverick rakéta képernyője. A különböző üzemmódok a [vagy] billentyűkkel választhatók. Eltérő repülési adatok jelennek meg a képernyőn kiengedett, ill. behúzott futómű esetén. Az első esetben: relatív sebesség, radar magasság, bólintási szög, függőleges sebesség (varió), hajtómű fordulat, üzemanyag mennyiség, irány; a második esetben: relatív sebesség, valóságos sebesség, barometrikus vagy radarmagasság, hátralévő repülési idő az üzemanyag függvényében, üzemanyag mennyiség, irány.

A levegő-levegő fegyverzetet az Enterrel, a levegő-föld fegyverzetet a Pg Dn-nal tudjuk váltani. A scrollozó térképen a felbontást a < és > billentyűkkel változtathatjuk. Az ellenség vonalait narancs, a szövetségesét kék szín különbözteti meg. A meghibásodást jelző táblán 24 különböző rendszer hibájáról kaphatunk tájékoztatást. A radarnak levegő-levegő módban is három további TWS (leegyszerűsítve: kereső)- , RCR (célkövető)- és ACM (tűzvezető)-üzemmódja van. Levegő-föld módban GVT és FTT üzemmódokat különböztethetünk meg. Részletes leírásuk az egyébként 102 oldalas felhasználói kézikönyvben is 5 oldalnyi, ezért helyhiány miatt ettől most eltekintünk.

Hasonlóan bonyolult a Head Up Display (HUD) mintegy 12 féle üzemmódjának leírása 14 oldalon keresztül. Rendkívül tanulságos, és más szimulátor programoknál is felhasználható olvasmány a leszállópálya megközelítéséről, ill. leszállásról; a meghibásodások eseténi teendőkről; a fegyverrendszerekről; továbbá a bombavetés különböző trükkjeiről szóló leírás...

A program további "nyúzása" során a grafika "szaggatása" már feltűnőbb, beigazolódni látszik, hogy légiharc közben kihegyezettebbek az ember idegei. Furcsa "majdnem összeütközések"-nek voltam nem egyszer részese, amikor a HUD-om egyszer csak tele lett az alulról függőlegesen felfelé húzó ellenfél gépének képével, a következő pillanatban pedig már sehol sem találtam a pimaszt... Úgy általában is feltűnő (bombavetésnél pedig különösen az), hogy mintha gyorsabb lenne gépem a kelleténél, nincs időm kifuttatni támadásaimat. Nem az a problémám, hogy a gyakorlat hiánya miatt túl sokat bénázom, kezem nem zongorázik még a billentyűzeten, hanem a már-már "térugrásokkal" közlekedő ellenfelek zavarnak meg egy picit.

Ezeket az apró, fanyalgásra okot adó momentumokat azonban elfeledteti a bevetések hangulata, a csaták összetett izgalma. A program összességében ki fogja érdemelni felhasználóinak elismerését.

Végül egy magát megnevezni nem akaró bennfentes a következő felhívás közzétételére kérte fel szerkesztőségünket: Jövendő magyar F-16-os pilóták figyelem! Az igazi gépek megérkezése előtt – ezzel a programmal – elkezdhetitek jövendő vasmadaraitok berepülését...

SzJVC

F16 Fighting Falcon

Kiadja: Digital Int.

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2/66, 16MB RAM, SVGA, 2xCD,

✓ Alacsony gépigény • hálózati játék • teljes élethűség
✗ Néha az ellenfelek "csalnak"

84%

THE SMURFS

HUPIKÉK FUTAM

Nem értem, mi ütött az Infogramesbe, hogy csak most kezdi átírni a régi SNES-es anyagait PC-re – na persze, jobb későn mint soha. Igény bizonyára van rá, hiszen mostanában elég kevés a klasszikus 2D-s platformjáték PC-re, a Smurfs meg amúgy is egy hálás téma. A Smurfs hősei – ha valaki talán nem ismerte volna fel őket a képeinkről – természetesen azonosak a Magyar TV-ben Hupikék Törpikék címmel sugárzott rajzfilmsorozat szereplőivel. Lássuk hát, mik a hírek Aprajafalván!

A megátalkodott varázsló, Hókuszpók jó szokásához híven a törpök elrablásán mesterkedik, s már el is ért némi sikereket, hiszen eltűnt Tréfi, Okoska, Hami és Törpilla. A kényes helyzet megoldására Törpapa összehívja a falut, és Törperőst jelöli ki a szabadítóakció végrehajtására. Ő lesz tehát az első, akit irányítani fogunk. Törpünkkel oldalra, illetve függőlegesen scrollozódó helyszíneken kell áthaladnunk, a lényeg, hogy eközben életben maradjunk. A kitűzött cél elérése azonban cseppet sem egyszerű, lévén hogy szinte minden, ami mozog, ártalmas hősünk energiaállapotára. Aprajafalva többi lakói, az erdei kukacok, a lepottyanó almák mind életveszélyes dolgok, s természetesen törpjeink úszni sem tudnak. Az egyszerűbb ellenfeleket – mint pl. a kukacokat – ráugrással el tudjuk intézni, viszont ugyanezt már nem tehetjük meg mondjuk a tüskés hátú sündisznóval, vagyis legtöbbször az elkerülés taktikáját kell alkalmaznunk. Törpünket a kurzorgombokkal irányíthatjuk, de ha emellett C gombot is nyomunk, hősünk futni fog. A törpök persze ugrani is tudnak, ezt a B-vel hozhatjuk elő. Kezdetben tehát Törperőssel leszünk, akinek különleges képessége, hogy indákra tud felmászni, kúszni is képes, valamint tárgyakat lehet vele felvenni (lehajolva), amiket aztán máshova elszállítva lerakhatunk. A későbbiekben átvehetjük a kiszabadított törpök irányítását is. Tréfi természetesen elválaszthatatlan a mókás ajándékcsomagjaitól, amiket a V-vel hajíthatunk el, vagy akár finoman le is helyezhetjük őket a megfelelő helyre. A csomagok funkcióját azt hiszem nem kell magyarázni: ha például egy fal állja az utunkat, ezzel robbanthatjuk ki. Lehetünk majd Okoskával is, akivel egy sötét barlangon kell átkelni, továbbá Hamival is, mely során bebizonyosodik: a hozzáértő kézben egy adag jól irányzott áfonyapuding is lehet fegyver. (V-vel dobálhatjuk.) Vannak továbbá olyan eszközök, amiket nem vehetünk fel, de használhatjuk őket. Ilyenek például a rugók, vagy a gombaházak ajtajai – hogy csak a legegyszerűbbeket említsem.

A pályákon a következő bonusokkal találkozhatunk, például gombákkal (ezek az ún. zsákbamacskák, mert széttörve őket más bonusok kerülnek elő). A legtöbbször áfonyát lehet felvenni (extra élet-ponthoz jutunk), ha viszont törpbabát találunk, az már egy egész életet jelent. Szintén egy extra életet jelent, ha sikerül 25 falevelet begyűjtenünk. A felsoroltakon kívül néhol csillagok is előbukkannak, ezekből 10-et összeszedve bonuspályákra kerülünk.

A mászkálós részeken kívül néhol speciális helyszíneken is helyt kell állnunk, ilyen például, amikor egy aranybánya labirintusából egy csillét irányítva kell kijutnunk. A váltók időben és helyesen való átállítása bizony maximálisan próbára teszik a reflexeinket. A Smurfs tipikus példája annak, hogyan képzelte annak idején az Infogrames a hosszantartó játékélményt: az akció elképesztő nehezítésével. Már az első helyszínen, Aprajafalván sem gyerekjáték az átkelés. Szinte röhejes, de hősünk már attól is energiát veszít, ha elcsúszik egy pocsolyában, vagy fejen koppintja egy rög, ami a földet szántó ekevas alól pattan ki... Ez pedig még csak a kezdet. Már rögtön a harmadik pályán egy olyan fáramászás vár ránk, ahol szállingózó levelekre kell pontosan ráugranunk, s egyetlen elhibázott ugrás után szinte elölről kezdhetjük az egészet. A mólónál jön a "kedvenc" részem, amikor úgy zuhanunk az ismeretlenbe, hogy csak a véletlenen múlik, ha éppen alattunk van egy fadarab, ami a víztükrön úszkál. Mindehhez még hozzájön, hogy a program nem osztogatja túl sűrűn a pályakódokat. Összegezve tehát: az a korosztály, akinek a játék készült, valószínűleg hamar ráun a sikertelenségre. Mellesleg szerintem ezzel a játékkal egy kicsit elkésett az Infogrames, de ha már a kiadás mellett döntött, néhány apróssággal igazán továbbfejleszthették volna az eredeti verziót. Gondolok itt arra, hogy mivel a játék eléggé benne van a korban, a grafika (bár a maga idején kiemelkedőnek számított) már nem üti meg a mércét, ráadásul a programot egy kártyás gépről hozták át, ezért alig hallhatunk hangeffekteket, s Aprajafalva lakói sincsenek szinkronizálva. Legalább CD alapú zenéket rakhattak volna a játék alá. Egy szó mint száz: a konverzióval egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint SNES-en, s ezt semmiképp nem lehet pozitívumként értékelni.

V.Z.



Egy csomó bajunk származik abból, hogy Aprajafalván a közművesítés még kissé gyerekcipőben jár



Hami ügyesen elkerülte Szlamiáát, és nemsokára egy adag áfonyapudingot hajít a képibe



A szeretetcsomag az utat elzáró akadályok leküzdésének hatékony eszköze



"Hó volt, hó nem volt..." Az utóbbinál azért nem árt vigyázni!

smurfs	Kiadja: Infogrames
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Nem egy rövid lélegzetű játék
✗ Minden ami mozog veszélyt jelent • a játék ritkán ad pályakódot • sima VGA-grafika

69%

Astérix & OBELIX

GAL(L)IBA GALLIÁBAN

Időszámításunk előtt 50-ben járunk, Galliát csaknem teljes mértékben elfoglalták a rómaiak. Egy kis gall falu rettenthetetlen lakói azonban továbbra is ellenállnak a hódítóknak. Ennek Julius Caesar cseppet sem örül: a híre megy a dolognak, az birodalomszerte fejetlenséget okozna. Kiadja a parancsot: kerítést kell vonni a falu köré, hogy egyetlen lakója se hagyhassa el. Na, több se kell hőseinknek: Asterix és Obelix útnak indul, hogy bejárva a Római Birodalmat szuveníreket gyűjtsenek, s így bizonyítsák: szabadságukat nem korlátozhatja holmi Julius Caesar.

Ha a népszerű gall hősökről van szó, abban csak az Infogrames keze lehet. Ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy egy konzol-átirat, mi sem természetesebb, hogy az Asterix és Obelix csakis egy platformjáték lehet. Az Infogrames hozza a tőle megszokott színvonalat: 24 szépen megrajzolt, parallax scrollozódó pálya, két választható hős, és rengeteg ellenfél. Az első dolgunk, hogy az Options menübe lépjünk, és a nehézségi szint beállítása mellett szereplőt válasszunk magunknak. Ha rögtön a játékot indítjuk, az egyes játékos Obelixet fogja irányítani, a nehézségi szint pedig közepes lesz. A két választható játékmódot illetően a két játékos mód teljesen azonos a szimpla játékkal, a lényeg: adott idő alatt át kell jutni a helyszíneken, és eközben minél több pontot gyűjteni. Pontot az aranyérmék felvételével lehet szerezni, de ezeket azért is érdemes összeszedni, mert minden ötvenedik után egy extra élettel gyarapodunk. Életeket a pályákon is találhatunk, továbbá az arany színű blokkokat szétütve vagy energiát adó ételekhez jutunk, vagy varázsitalhoz/sült vaddisznóhoz, amelyek sérthetetlenséget biztosítanak. Találhatunk még csillagokat is, ezekből pályánként 10-et összeszedve bónus helyszínekre juthatunk. A "szabályok" teljesen szokványosak: ha ellenségnek ütközünk, energiát veszítünk, ha pedig elfogy az energiánk, egy élet levonásra kerül – ezeket a felső kijelzőn követhetjük nyomon.

Aki olvasott már Asterix képregényt, annak hőseink harcmodora nem lehet ismeretlen: úgy állon teremtik a Caesar hős katonáit, hogy szegény légionáriusok menten kiröppennek a sarujukból. Ütni – alapbeállításnál – a B gombbal tudunk, ugrani a V-vel, futni a C nyomva tartásával. Mint azt látni fogjuk, egyes helyszíneken speciális versenyeken is részt kell vennünk.

Először Britanniában teszünk látogatást. Az erdőn és a tengeren átkelve Londiniumból szerezzük az első szuvenírt. A helyi rugbycsapatot kell kiszabadítani, majd segíteni kell őket legyőzni a rómaiakat. Kiemelném a szuper ütés jelentőségét (B, nyomva tartva): a börtönajtókat csak így tudjuk kitörni. A meccs viszonylag egyszerű feladat: időben ugorva/passzolva ki kell kerülni a az ellenfél embereit, majd pontosan rúgni.

A második helyszín Helvécia (a mai Svájc), ahol természetesen egy bankba kell behatolnunk. Ott a széfeket kell átkutatnunk (hasonlóan a brit börtönhöz), mivel eltűnt Zurix, a bankár, aki minden bizonnyal az egyik páncélszekrényben rejtőzik.

Hőseink az ókor jelentős sporteseményeit sem hagyhatják ki: elugranak Athénba is, megnyerni az olimpiát. Három versenyszámból (futásban, gátfutásban és gerelyhajításban) minimum kettőben kell győznünk az első helyért. Mindegyiknél három próbálkozásunk van. A futás a legegyszerűbb, mindössze a C-t kell nyomkodnunk minél gyorsabban. A gátfutásban már ugrálnunk is kell a V-vel. A gerelyhajításnál sokat számít az időzítés is: a C nyomkodásával futhatunk neki, a B nyomva tartásával határozhatjuk meg a dobás szögét.

Az egyiptomi helyszín a második, ahol nincs speciális verseny, mindössze ki kell osztanunk az egyiptomiakat ostromló katapultok kezelőit, s máris megkapjuk a jutalmunkat.

Hispániában egy újabb gaztettet kell megakadályoznunk: a rómaiak elrabolták az egyik tekintélyes spanyol törzsfőnököt, és egy bikaviadal arénájába dobták be. Ez még nem is lenne akkora baj, csakhogy előtte megitattak vele valami szörnyű italt, melynek következtében a meccs már eleve lefutott – hacsak közbe nem lépünk. Amikor hősünk bekerül az arénába, láthatjuk a törzsfőnököt menekülni. A C gyors nyomkodásával mi is kezdjünk el ugyanabba az irányba futni. Az aréna végénél ugorjunk be a palánk mögé (V-vel), ugyanis a bika nem tud olyan gyorsan megállni. Ezt ismételjük meg néhányszor, s máris miénk az utolsó trófea.



A ködös Londinium utcái már akkoriban is elég forgalmasak voltak

A játék szerencsére maximálisan jól játszható: minden helyszínen kétszer is kapunk pályakódot, így nem válik unalmassá. Csak az zavaró, hogy a program elfelejti az utolsó kódot, így másodszori próbálkozásra már mindig nekünk kell bevinni. Az irányítás is kielégítő, bár a szakadékok átugrálásánál gyakran előfordult, hogy a gép csak az ugrás hangját adta és ugrani már elfelejtett – fordítva talán egy fokkal jobb lenne.. Egy hanggal több vagy kevesebb – úgy sem vennénk nagyon észre, mivel konverzió lévén sajnos minimális mennyiségű hangeffekt hallható.

V.Z.



Asterix ökle mint a pöröly, vele inkább ne is pörölj!



TS különkiadás az ókorból



Obelix idejekorán elkezdte a műemlékvédelmet Luxorban

asterix & obelix — Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Jól játszható • változatos helyszínek • speciális feladatok
✗ kezdetleges hangeffektek

79%

HORRORSZKÓP VOODOO

Egy kalandjátéknak nem kell feltétlenül mindig az "öregebb" korosztályt célba vennie. Itt az öregebb alatt kivételesen a 14 év felettieket értem, akik már kellemesen eltöltik az időt egy-egy komolyabb kalandjátékkal is. De azért akadnak náluk fiatalabbak is. Az Infogrames legújabb kalandjátéka elsősorban – azt hiszem – nekik szól. Egy tapasztalt kalandornak nem jelent nagyobb kihívást egy-két esténél az anyag, de a kisebbeknek remek szórakozást nyújt néhány napig.

A játék kivitelezése természetesen nem szenvedett csorbát csak azért, mert az ifjabb korosztálynak szánták. Gyönyörű grafika, precíz animációk és remekbe szabott zenék kísérik végig. A játék alatt engem némi déja vu érzés fogott el – a kísértethajó, a szellemkalóz, a zombi legénység... mintha egy híres kalandjáték jellegzetes elemeivel találkoznánk. Mellesleg e nagyon híres kalandjátéknak nemsokára világot lát a harmadik része...

A program elindítása igazán nem ütközik nehézségekbe. Aki Windows 3.1 alatt futtatja, az lépjen át a CD-re, majd indítsa el a voodoo.exe programot, s play-re kattintva máris indul a program. Windows95 alatt magától elindul, ha nincs a gépre directX telepítve, azt az indítás előtt meg lehet tenni. Mindenekelőtt ki kell választani, hogy a kissráccal avagy a kislánnyal akarunk-e játszani, majd azt, hogy új játékot akarunk-e indítani, avagy egy régit betölteni. Új játék esetén következik az intro, ahol kis hősünk elalszik egy ősi varázskönyv olvasgatása közben. A könyv a földre pottyan, és egy térkapu nyílik meg, ami magába szippant bennünket. Néhány másodperc múlva egy hajón találjuk magunkat, ahol egy élőhalott szolga üdvözöl roppant udvariasan. A választékos modorú zombi Saturnday báró hajóján dolgozik, s állítása szerint immár 1200 éve nem látott élő embert. Mielőtt belefognék a leírásba, lássuk a kezelést. Nincsenek ikonok, mindent a kéz ikon segítségével végezhetünk. Tárgyainkat a képernyő tetején lévő táskára kattintva hívhatjuk elő, a beállítások a jobb felső sarokban lévő pergamenre kattintva jönnek elő. Return to game - vissza a játékba, new game - új játék, load game - állás betöltése, save game - állás mentésse, exit - kilépés a játékból, options - beállítások. A beállítások alatt a következőket állíthatjuk: sound volume settings - hangerő, text and music settings - hang és szöveg együttes/külön-külön beállítása, dialógusok továbbugrása (kéz - gombnyomásra, óra - idő elteltével), save settings - beállítás elmentése.

A felső sor bal oldalán egy térkép található. Ennek darabjait kell a játék folyamán megszerezni és összerakni. Akkor most következzen a leírás:

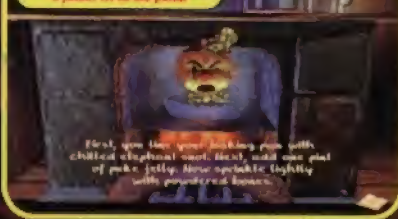
Toljuk a bal felső részen lévő kar alá a ládát, amiről elérjük, s megránthatjuk. Az eredmény egy vödör víz, amit vegyünk magunkhoz a zsák gipsszel egyetemben. Menjünk a munkapadhoz, amin egy rajz árválkodik, miszerint a vízből és a gipszből lesz valami – öntsük be a két összetevőt a munkapadon látható vájatba, mire egy medalliont kapunk. Hagyjuk el a pályát lefelé, ahol ismét az élőhalott szolgába botlunk. Keservesen panaszolja, hogy gazdája a kalapját keresi rajta, de ő sehol nem leli. Szegény zombi további korbácsolását elkerülendő, keressük meg a kalapot: nyissuk ki a kincses ládát (ehhez egy felfelé néző pókot kell kiforgatnunk a tárcsákból), s emeljük ki belőle a kalapot, a furulyát és a varázsbabát. Adjuk oda a kalapot a szolgának, aki elárulja, hogy a furulya csodálatos kígyóbűvölő képességgel bír. Emellett elpanaszolja, hogy a hajó az elveszett lelkek földjére tart, és sose menekülünk meg, ha nem sikerül összerakni a térképet, amelyet a báró egyszer mérgében darabokra tépett. Néhány darabját rögtön át is adja nekünk. Bűvöljük meg a furulyával a köteleket, ami pechünkre sikerül is – kígyó módjára tekeredik ránk a kötél, s fogságából csak a szellemünk szabadulhat ki a varázsbaba segítségével. Lebegjünk el a könyvtárba, ahol is verjük le a jobb oldali polcról a könyvet, amelybe beleolvasva megtudhatjuk, hogy mi a kötélbűvölés titka. Lebegjünk vissza testünkhöz, s játszunk egyet a furulyán, mire a kötél letekeredik és elkúszik valahová. Alatta egy hatalmas csigolyacsont rejtőzik, ami hasznos elem a felfelé vezető létrához. Szereljük be a létrába, majd menjünk fel.

Barátunk, a szolga sikeresen bezárta magát egy rács mögé, mely akkor nyílik csak meg, ha három gyertya ég az asztalon. Először is nyissuk ki a hajóablakot, s nézzünk ki: egy randa szörny ólálkodik a hajó körül, s láttunkra rávág egyet a hajó oldalára. Látszólag értelmetlen cselekvés volt, de menjünk csak át a másik szobába: a rázkódásnak köszönhetően a lámpa leereszkedett. Vegyük fel az asztalról a kést, vágjuk el a lámpa zsinórját, majd vegyük magunkhoz a lámpást. Irány a pórul járt szolga. Zárjuk be az ablakot és gyűjtsuk meg az asztali gyertyákat, majd a színes viasz segítségével készítsünk olyan színű pecsétet, mint a minta az asztalon. Ismét kapunk térképdarabokat, amelyeket rakjunk össze, majd irány balra. A ládából emeljük ki a feszítővasat, majd késünkkel vágjuk el a fenyőfa mellé kötött zsineget és lendüljünk át vele a fenyőfa előtti csapdán. Vegyük fel a földről a szöges cipőket (ehhez – nem tudom milyen elgondolásból – agyon kell taposni néhány bogarat), majd húzzuk meg a polcra szerelt kart, mire felemelkedik az ágy. Az ágy alatt csupa érdekes dolog található. Például két fejszevég, melyek hamarosan a tulajdonunkat képezik. A következő pályán csupa vidám dolog fogad: futkosó patkányok, csontvázzá soványodott aranyhal. A teendő: eltolni a liszteszsákot a rejtek elől, majd a feszítővassal felnyitni. Egy zsák csont és egy darab lánc a jutalmunk. A láncot akasszuk fel a kampóra, s rugaszkodjunk el vele – így átjutunk az egyébként áthatolhatatlan patkánytömeg felett. Mielőtt belépnénk a konyhába, kapjuk fel a tűzifát. A konyhában tegyük a tűzre a fát, majd nyissuk ki a sütő ajtaját, mire egy bent kuk-



Szellemes ötletek


Hátul a fogaskerekes gépezet. Szóval nincs sok látnivaló


Sületlenségekben bővelkedik a játék. Itt az élő példa

soló bohóc – aki megőrül a melegnek – elárul egy receptet. A kredencről vegyük magunkhoz a csavarhúzót, majd vessünk egy közeli pillantást az asztalra. Szórjuk a formába a csontport, majd az asztalon található zselével öntsük fel. Az eredmény gusztustalan, de szeretik az élőhalott papagájok. Miután megelégeltük a kukacok, mászkáló csontok és hasonló szépségek látványát, menjünk át a konyha másik felébe. Először is szereljük meg az ételszállító mechanikáját – ehhez a hátsó gépezeten a fogaskerekeket kell a helyükre rakni (kettő eleve fent van, a másik kettőnek pedig látszik a helye), majd húzzuk meg lefelé a kart. Ezt követően vegyük fel a földről a rudat, s helyezzük a bal oldali szerkezetbe – ami állítólag egy őskori pirító –, s húzzuk meg. Az ételszállító szalag elindul a másik irányba, s nekünk nincs más feladatunk, mint ráhuppanni és kiszállni a másik oldalon. Menjünk át a másik helységbe, ahol a szolga erős csuklásra panaszkodik, s egy kis vizet kér. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd menjünk vissza az előző szobába, s verjük le e szekrényről a zárat. Benne egy varázsbaba és egy üveg víz található. Adjuk át a szolgának a vizet, akinek ugyan elmúlik tőle a csuklása, de a felfelé vezető létra körül égő varázstüzet nem tudja eloltani. Ráadásul a tűz körénk tekeredik, így kénytelenek leszünk használni az imént szerzett varázsbabát és fellebegni a tűzhely kéményén. A fenti szobában egy varázskút található, aminek a működéséhez a csőrendszer csöveit kell a megfelelő irányba elforgatni. Ha sikerült a művelet, a varázsvíz lecsurog az alsó helységbe és eloltja a tüzet. Remek. Menjünk fel, s a hordók mellől vegyük magunkhoz a fűrészt és a kerékkel tekerjük fel a vitorlát. Így elmehetünk az árboc mellett fent is – mivel ha lent megyünk beszakad alattunk a padló. A túloldalon rátalálunk a csontvázpapagájra, akinek a konyhában készített csemege jár. Adjuk oda neki, mire elárulja, hogyha a báró tűzzel támad ránk, nekünk vízzel kell válaszolni, ha vízzel, nekünk levegővel, ha pedig levegővel, akkor nekünk tűzzel. Itt van a kapitány is, akinek a lába évek óta a fedélzet padlójába van szorulva.


A tűzhely akkor használható, ha a játékosnak van egy kis sütnivalója...

Egy darab szappanért hajlandó a térkép következő darabját átadni... Lépjünk a voodoo tócsába, mire a felső fedélzetre kerülünk, ahonnan lekergetnek a zombik. Egy kis célbalövés következik: a zombikat célba kell venni a célkereszttel. Tapasztalatom szerint először egy piros színre változót, majd egy zöldre változót és így tovább kell kilőni. Ha sikerrel járunk, a voodoo tócsán keresztül ismét menjünk a felső fedélzetre, s vágjuk el az oszlopot a fűrészünkkel. Az oszlopon lévő két lábszárcsont éppen jó lesz a fejszenyélnek – már csak az élezés van hátra. A csavarhúzóval szereljük meg a köszörűt, majd élezzük meg a fejszéket. Nincs más hátra, mint megkeresni a szappant – ehhez kattintsunk az ágyúra, majd állítsuk be úgy, hogy a közelebbi vödörbe lőjünk egy golyót. A következő lövéssel a libikókát állítsuk át, a harmadikkal pedig a szappant verjük le a libikókára.


A főhős szinte kézzel fogható közelségben

Utoljára célozzunk a libikóka másik felére, hogy kezünkbe repüljön a szappan. Szerzeményünkkel keressük fel a kapitányt, akitől megkapjuk a harmadik térképrészletet és egy varázsbabát. A kapitány kiszabadul, s egy mágikus örvény kerekedik utána – pechünkre minket is elér, s ismét rabok leszünk. Használjuk magunkon a varázsbabát és lebegjünk a báró kabinjába. Vegyük el a térkép utolsó darabjait az iránytűről, majd szóljunk a csontváz madárhoz, aki elrepül és kiszakítja a puskaporos zsákot. A puskapor valami csoda folytán belénk száll, s így felforrósodva menjünk vissza testünkbe, ami körül eloszlik a varázs. Rakjuk össze a térképet, s helyezzük a kormány előtti padkára. Hősünk a térkép segítségével jó irányba kormányozza a hajót. Vegyük magunkhoz a tűpárnát a padkáról, majd menjünk az árbochoz, s húzzuk meg a harangot. Megjelenik a szolga, és közli velünk, hogy a báró visszaállította a kormánykereket, s harcban kell legyőznünk őt, ha mi akarjuk irányítani a hajót. Másszunk fel az árbocon, s fent az amulett segítségével lökjük le a bárót. Ennyi persze nem elég egy élőhalottnak – nézzünk bele a távcsövébe, s máris láthatjuk, hogy visszatér. Kössük a derekunkra a kötelet és másszunk ki a keresztrúdra a voodoo lélekfogóért. A tűpárnába gyűjtsük össze a tűket, mire a lélekfogó kinyílik. A rabul ejtett lelkek elszabadulnak, de csak egy pillanatra: a báró visszatér az utolsó összecsapás erejéig. Tűzzel, vízzel vagy levegővel támad ránk... ugye mindenki emlékszik a madár szavaira?

Gáspár


Mocsok, szemét, kosz, kukacok és mászkáló csontok. Röviden: a konyha

voodoo kid

Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

P75, 4xCD, 8MB RAM, SVGA

✓ A hangulat • egyszerű kezelés
✗ Elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült • lehetne hosszabb is

82%

GT RACING

SIKOLTÓ GUMIKKAL

Végy néhány egzotikus tájat a Föld különböző pontjairól, majd válogasd egy csokorba a legnépszerűbb sportkocsikat – hangzik a recept egy számítógépes autóverseny elkészítéséhez, amit ezidáig már több cég is sikeresen alkalmazott. Lássuk, hogy mit sikerült az Oceannek kifőznie belőle!



Az előttem lévő versenyző autója nem bírta a gyűrődést

A GT Racing 97 – a Need for Speeddel ellentétben – a játszani vágyó közönségnek inkább azt a rétegét célozta meg, akik a játéktermek automatáitól jönnek lázba. Szemlátomást a pergő és gyors játékmenetre, s nem annyira a realisztikus környezetre törekedtek. Grafikailag a játék ezért nem tartozik az élvonalba, a táj leginkább rajzoltnak tűnik, s a vágás – azaz ahogy a gép "kirakja" a terepet – jól látható. A kocsik kidolgozása sem túl részletes, nincs az autók felszíne beárnyékolva, nem világít a féklámpájuk, stb. Rögtön hozzá kell azonban tennünk, hogy amit a poligonok számán és az említett effektek hiányán a készítők megspóroltak, azt bőségesen visszaadták a játék sebességével: otthon, a fotelban hátradőlve majdnem úgy érezhetjük, mintha játékteremben lennénk. SVGA felbontásban teljes képernyőn gyönyörű simán fut a játék (egy Pentiumon), a minimum gépkövetelmény pedig mindössze egy 486DX/100.

A SZABÁLYOK

A játékot elindítva (Play) két játéktípus közül választhatunk: gyakorlás (Training) és bajnokság (Championship) közül. A kettő mindössze annyiban tér el egymástól, hogy míg a bajnokság eredményeit nyilvántartja a gép, addig a gyakorlás csak egyszeri menetet jelent, és az eredményünk törlődik. Gyakorlásnál bármelyik pálya választható, pontosabban: bármelyik pálya azok közül, amelyeken már nyertünk bajnoki futamot. A verseny közutakon folyik, egy belső és egy külső nézet áll a rendelkezésünkre, de visszajátszásnál a repertoár további két külső kameranézettel bővül. A cél azt hiszem nem lesz különösebb újdonság: időben kell áthaladni az ellenőrzési pontokon, és persze elsőként érni a célba. A program – ugyanúgy mint a játéktermi gépek – bizonyos időlimitet határoz meg az egyes ellenőrzési pontok eléréséhez, ezt láthatjuk a játéktér közepén, felül. Ha ebből az időből kicsúszunk, rögtön vége a játéknak. Az idő fölötti csík a versenytávot jelképezi, rajta a pontok pedig az egyes versenyzők helyzetét mutatják. Bal oldalon látható a pontszámunk és az időnk, jobb oldalon pedig a helyezésünk és a még meglévő autóink (azaz "életeink") száma.



A brazil pálya egy metropoliszon vezet át

A bajnokságot három nehézségi szinten játszhatjuk, az első kettő nyolc, a legnehezebb fokozat viszont már 16 pályából áll. A legkönnyebb fokozaton még egyszerű a dolgunk: az ellenfelek lassúak, s a mi sebességünk is 200km/h-ra van korlátozva – végül is egy könnyed száguldáson vehetünk részt (igaz, hogy a nyolcadik futamra már egész szépen belehúznak a többiek is). Nehezebb fokozatokon már több az akadály az utunkban, sűrűbb lesz a civil autók forgalma (ráadásul nem egy közülük szemlátomást részegen vezet), továbbá erőszakosabbak és gyorsabbak lesznek az ellenséges versenyzők.

A HELYSZÍNEK ÉS A FŐSZEREPLŐK

A nyolc pálya nyolc különböző országot jelent. Bár már láthattunk grafikailag szebben kivitelezett háttereket, a pályák remek tervezésűek, valóban olyan, mintha eredeti helyszíneken járnánk. Kanadában egy hosszú autópályán repeszthetünk. Brazíliában egy tengerparti nagyvároson, majd annak a külvárosain vezet át az út. Egyiptomban ókori műemlékek suhannak el. Amerikában egy városi sztrádán folyik a verseny, majd a sivatagban folytatódik. Németországban hegyvidéki mélyutakon kisebb falvak és templomok mellett haladhatunk el. Skandinávia hófödte hegycsúcsait is megcsodálhatjuk, már amennyire a sűrűn előforduló alagutak engedik. Mindezek után dimbes-dombos francia vidékek földútjain hajthatunk át, majd végül Nagy-Britanniában hosszú szántóföldek és legelők között száguld a mezőny. A pálya gyakran kétfelé ágazik, ezeknél nem árt odafigyelnünk, mert előfordulhat, hogy behajtani tilos tábla



A belváros után a külvárost is "megcsodálhatjuk"

T 97

N G

van kitéve az egyik irányhoz. Ha mégis behajtunk, egy autónk fogja bánni a felelőtlen manővert (persze ha még idejében észbe kapunk, gyorsan lefékezve van esély a visszatolatásra). A játék autóválasztéka kilenc járgányt számlál. Mindegyik autó fantázianéven szerepel (licencjogok megvásárlásával nem fárasztották magukat az alkotók), de tagadhatatlanul rá lehet ismerni azokra a szinte már klasszikusnak számító létező típusokra, amelyekről mintázták őket. Van például Lamborghini Diablo, Chevrolet Corvette ZR-1, Porsche 911, vagy Jaguar XJ220. Amikor kiválasztjuk őket négy tulajdonságukat láthatjuk feltüntetve, amelyek a következők: végsebesség, gyorsulás, fék, alváz. (Ajánlom figyelmetekbe a Predator nevezetű járgányt.) Ha manuális sebváltót akarunk beállítani, a kocsi kiválasztása után még egyszer nyomjunk egy Entert. A járművek színét is megváltoztathatjuk, ehhez a Colour parancsra kell kattintanunk. Az említett tulajdonságok azért fontosak, mert a kocsi menet közben – a vezetési stílusunk függvényében – rongálódni fog. Ha ráhajtunk például a padkára vagy hangos fékcsikorgással vesszük a kanyarokat, gyorsan kopik a gumi. Ha manuális váltónál túl magas fordulatszámon húzatjuk ki a kocsit, sérül a motor. Azt pedig talán mondanom sem kell, hogy ha falnak vagy pedig a vetélytársainknak ütközünk, akkor rongálódik a kasztni. Ha az említettek közül valamelyik alkatrész teljesen tropára megy, autót vesztünk, ha pedig az összes autónk elfogy, vége a játéknak.

A JÁTÉK MENETE

A bajnokság minden egyes futamában kilenc másik versenyzővel egyetemben állunk rajthoz – indulásnál természetesen az előkelő utolsó pozíció a miénk. Továbbjutni csak akkor fogunk, ha felküzdjük magunkat minimum dobogós helyezésig. Ha ez sikerült, az elért eredménytől függően pénzjutalmat kapunk. Ha elégedetlenek vagyunk, újrajátszhatjuk a futamot (Try Again), ha viszont megfelel az eredmény, megnézhetjük, s akár ki is menthetjük a visszajátszást. Ha a Continue-val továbblépünk, a kapott pénzből elvégeztethetjük a szükséges javításokat az autónkon (Garage). Sorrendben a következőket javíthatjuk: Gumik, Alváz, Motor. Ha még marad pénzünk, benézhetünk az Upgrades menüponthoz is, ott ugyanis extra kiegészítőket vásárolhatunk. Ezek a következők lehetnek: jobb gyorsulást eredményező turbó, jobb úttartást biztosító gumi, végsebesség feltuningolása, az alváz ellenállóképességének növelése, és végül új tartalékautó, vagy ha úgy szimpatikusabb: "élet". A vásárlást a Buyjal, majd az Accepttel hagyhatjuk jóvá. Ha megvagyunk, kimenthetjük a bajnokság aktuális állását, majd folytathatjuk a versenyt. A későbbiekben a Főmenü "Resuming a Championship" menüpontjával lehet a kimentett állást visszatölteni.

A játék Options menüjében két játékos módot is be lehet állítani: ilyenkor a képernyő két részre osztódik, de változatlan szabályokkal folyik a verseny. Mindezekkel persze a játéknak csak a főbb menüpontjait említettem meg, a többit az 576 Kbyte-nak köszönhetően a játékhoz mellékelt magyar nyelvű kézikönyvből ismerhetitek meg.



A "kiszorításdinak" az alagút lesz a döntőbírája



Ezt az előzést már lehet, hogy nem tudom befejezni

A játék gyorsaságán és a szép, sima képernyőfrissítésén kívül nekem leginkább az autók kifinomult irányítása tetszett. Igaz, a program közel sem olyan valósághű mint mondjuk a Screamer 2, ennek ellenére maximálisan érezni lehet, hogy mennyire uraljuk a gépet. Ha például már kopottak a gumik, jól észrevehető, hogy bizonytalanná válik az autó úttartása. Szerencsére ez azonban nem azt jelenti, hogy teljesen kontrollálhatatlanná válik a jármű, mindössze annyit, hogy bele kell kalkulálnunk a kanyarokba némi sodródást, és ha úgy hozza a szükség, ellen is kell kormányoznunk. Ezt tehát remekül megoldották a programozók, ugyanakkor nem értem, hogyan maradhattak a kész játékban olyan szarvashibák, mint hogy a földutakon is nyikorognak a gumik, vagy hogy a futam lefújása után – ha úgy adódik – átmennek egymáson az autók. Ilyen apróságokkal igazán vétek lerontani – még ha csak kicsit is – egy amúgy roppant élvezetes játék színvonalát.

V.Z.



Hiába az "álnevek", az autók még belülről is jól felismerhetők

gt racing 97

Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

486DX100, 16MB RAM, VGA, 2xCD

83%

KEGYETLEN SZÁGULDÁS

A dátum: 2197. Négy hatalmas vállalat verseng egymással, és az eszközökben cseppet sem válogatnak. A távoli bolygók ásványi kincseinek kiaknázása ugyanolyan része üzletüknek, mint az egymással való kíméletlen harc. Ebben a rideg, elidegenedett környezetben zsoldosnak állni szinte egyenlő az öngyilkossággal. A túlélésre talán az egyetlen esély, ha az ember a legerősebb mellé áll.

Te azonban mégsem ezt teszed. Csatákban elesett barátaid emléke arra kényszerít, hogy a jelenleg éppen széthullás szélén álló TransMine vállalat szolgálatába szegődj. A feladat nem kevesebb, mint megvédeni az E3-as szektor bányáit. A harc inkább csak becsületbeli ügy.

Az E3-as szektorban négy bolygó található, ezeken helyezkednek el a TransMine bányái. Valamennyi helyszín kanyonok labirintusából, ipari létesítményekből, és az ezeket oltalmazó védelmi rendszerekből áll. A munka egyszerű: megtalálni az ellenséges behatolót, és megsemmisíteni. Mindössze két dologra van szükség: maximális ügyességre és minimális könyörületre...



A bomba gyűrűje felperzseli a felszínt

NO ÉS?

Első olvasatra ugyan kicsit idétlenül hangzik, de a No Respect szerintem egy olyan játék, mintha egy verekedős játék és egy shoot'em up – például a Mortal Kombat és a Terminal Velocity – házasságából született volna. Amikor elindítjuk a játékot, 20 különböző fickó közül választhatunk, és ezután – akárcsak a Mortal Kombatban – oszlopba szedve láthatjuk, kiket kell majd leküzdenünk a játék megnyeréséhez. Ezután némi töltögetés következik – ami mondjuk sajnos elég hosszúra nyúlik –, majd elindul a játék, és – csakúgy, mint egy verekedős játékban – két energiakijelzőt láthatunk. A párbaj viszont nem holmi távol-keleti harceszközökkel, s még kevésbé puszta kézzel zajlik: a szembenálló felek hipermodern, a talaj felett lebegő hajók pilótájaként küzdenek egymással. A játék tehát tulajdonképpen olyan, mintha egy verekedős játékok szabályai alapján működő shoot'em up kellős közepébe csöppennénk.

A JÁTÉKMENET

A játékot egyedül a gép ellen (Single Player), vagy hálózatban (Multiplayer) maximum négyen lehet játszani. Hálózati játéknál pozitívum, hogy csak a parti kezdeményezőjénél kell meglennie a CD-nek. Térjünk azonban vissza az egy játékos módra. Noha az imént 20 pofát említettem, kezdetben csak 16 karakter közül mazsolázgathatunk, a többi ugyanis majd csak a játék teljesítésével lesz aktív. A szereplőnk választásánál láthatjuk a hajója tulajdonságait is, ezek sorban a következők: gyorsaság, kezelhetőség, energia, pajzs, üzemanyag. Az egyes tulajdonságokra persze már a hajó formájából is következtetni lehet: értelemszerűen a nagyobb monstrumok masszívabbak és a fegyverzetük is ütőképesebb, viszont a kisebb hajók mozgékonyabbak és gyorsabbak. A párbaj szabályai egyszerűek: két nyert játszmával lehet nyerni, utána egyre keményebb ellenfelek következnek, s a bejárható – pontosabban berepülhető – terep is egyre nagyobb, rajta egyre több biztonsági ágyúval kell számolnunk.



Ha sikerül továbbjutnunk, ne felejtsünk el állást menteni, amit az Esc lenyomása után a Save-vel tehetünk meg, és a későbbiekben főmenüből (a Load a Game opcióval) tölthetünk vissza. Ha veszítünk, a Try Again lenyomásával mindig újrakezdhetjük az utolsónak játszott párbajt. Az irányításra a gép öt lehetőséget is felkínál, bár szerintem az alapbeállítás tökéletesen megfelelő: a kurzorgombokkal mozoghatunk, az Alttal oldalazhatunk, és a Ctrl-lal, illetve a Space-szel lövöldözhetünk.


A villámfegyver talán a leghatásosabb gyilkoló eszköz

ESZKÖZÖK ÉS TEREPTÁRGYAK

Játék közben az üzemanyagunk mennyiségén és a pajzsunk állapotán kívül a mozgásérzékelőnk kurzorára kell leginkább odafigyelnünk. Ez mutatja ugyanis, hogy merről várható az ellenség – már amennyiben az mozgásban van. A képernyő alján láthatók az elsődleges és a másodlagos fegyverünkhöz tartozó kijelzők. Az elsődleges fegyver kevesebb, a másodlagos több muníciót használ el – igaz, ennek megfelelő a hatásfokuk is. Egy komolyabb hatótávolságú bomba például a negyed csíkot is elfogyaszthatja, viszont pontosan célozva akár egyetlen lövéssel likvidálhatjuk az ellenfelet.

Csak arra vigyázzunk, nehogy mi is bekerüljünk a hatósugarába, ugyanis a saját bombánk magunkra is veszélyt jelenthet.

Ha a fentebb említett kijelzők valamelyike már a nullához közeledne, aggodalomra semmi ok, ugyanis természetesen menet közben is szerezhetünk üzemanyagot, pajzsot vagy lőszert. Ezt kétféle módon tehetjük meg: vagy a pályákon elszórt különböző formájú ikonokat vesszük fel, vagy egy töltőállomást keresünk. Lőszert például egy olyan gépezetnél vehetünk fel, amely mellett egy kis árokba kell behajtanunk, míg a pajzs regenerálásához egy félkör alakú pályán kell áthaladnunk. Van persze üzemanyagtöltő állomás is – s hogy folytassuk a tereptárgyak



Az arcképcsarnok válogatott szépségekből áll

hez a témához kapcsolódik a gomolygó felhőeffektus, ha ugyanis ilyet látunk, belerepülve távolabbi helyekre teleportálhatjuk magunkat. Az efféle teleportok gyakran nehezen elérhető extrák közelébe juttatnak minket. Eddig még csak futólag említettem egy igen fontos tereptárgyat, a védelmi ágyút. Ezeknek a működése elég furcsa a számomra, ugyanis az ellenfél helyett pontosan csak minket vesznek célba a fényes lövedékeikkel. Szerencsére mondjuk lassúságuk miatt könnyedén kitérhetünk előlük, maguk az ágyúk pedig néhány lövéssel felrobbanthatók. Óvakodjunk továbbá a fekete pocsolyáktól is, ezekre rárepülve ugyanis szintén fogy a pajzsunk.

felsorolását –, néha találkozhatunk zárt lézerrácsokkal is, amelyeket a közelükben lévő, helikopter-leszállóhelyre emlékeztető villogó mezőkre ráállva nyithatunk ki. A későbbi pályákon gyakran nyilakkal ellátott gyűrűkön is átrepülhetünk, ezek extra sebességre gyorsítják a hajónkat, méghozzá abba az irányba, amerre a nyíl mutat.

A lőszereken kívül a fegyverekhez néha upgrade-eket is találhatunk, ezeket felvéve fejleszthetjük az adott fegyver tűzerejét. A pályákon általában a legeldugottabb helyeken fényes karikákra is felfigyelhetünk, ezek szintén különböző felvehető cuccokat jelentenek, és ezek a tárgyak mindig valami extra szolgáltatást nyújtanak. Az egyik például szuper pajzsot eredményez, egy másikkal meg megbéníthatjuk az ellenséges radarokat. De a leghasznosabb kétségkívül a Triple Damage, amelynek révén minden egyes lövésünk háromszor akkora sérülést fog okozni az ellenfélnek. Ezeknek az extráknak csupán egy hibájuk van: rövid idő után – még ha nem is használjuk őket – automatikusan elvesztjük őket. Szerosan eh-



Ütközéskor mindkét hajó pajzsa aktiválódik



ÉRTÉKELÉS

Mint látható a No Respect nem egy bonyolult játék, viszont grafikailag annál szebb. Igaz a felbontás csak sima VGA, de a dimbes-dombos 3D terepet egy P133 még maximális grafikai megjelenítéssel is elég gyorsan mozgatja. Pedig fényeffektek vannak bőven: nem csak a fényes lövedékek világítanak, hanem például a futurisztikus épületek oldalán apró lámpák villognak, sok helyen pedig reflektorok csóvái pásztázzák az eget. S hogy a belbecsről se feledkezzünk meg: noha egy egyszerű akciójátékról van szó, az ellenség mesterséges intelligenciájának köszönhetően azért némi taktikára is szükség van. Egy gyors, mozgékony ellenfelet például érdemes becsalni egy szűk kanyonba, hogy aztán az ne tudjon kitérni a lövedékeink elől, s ha mindemellett ráadásul pont egy emelkedő tetején várunk rá, még a meglepetés erejével is hatunk rá. A programozóknak viszont engem sikerült meglepniük, méghozzá azzal, hogy a 19 ellenfél legyőzése után mindösszesen egy szöveges elismerés volt a jutalmam. Még ha ez ellent is mond a címnek, a teljesítményemet azért ennél talán jobban is respektálhatták volna.

V.Z.




A kanyon bejáratánál türelmesen várok áldozatomra

no respect Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BOHN	A

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN 95

✓ Roppant látványos effektek és még 3D kártya sem kell hozzá
✗ Szűk fegyver/űrhajóválaszték
• endsequence nem ártott volna

83%

KÉPZELT RIPORT

VANDAL HEARTS

Sostegaria földjét emberemlékezet óta a híres Ashah Dinasztia uralta. Toroah, a Messiás volt a család tanácsadója, aki örökérvényű tanokat hirdetett a világban. Persze az élet most sem tagadta meg önmagát – ami elromolhat, az el is romlik –, és az idillnek egyszer csak vége szakadt. Felkelés tört ki Arris, a Bölcs vezetésével, amely rövidesen forradalommá dagadt, és lángba borította a fővárost, Ishtariat. A lázadók kezdeti sikereit azonban kudarcok követték, és a királyi hadsereg véres megtorló akciói nyomán nyoma veszett a bölcsnek, akit azóta sem láttak. Az élet lassan visszatért a rendes kerékvágásába, és az olyan neveket, mint Arris, Toroah, Ashah már csak a legendákban emlegették. Történetünk 15 évvel a felkelés után kezdődik...



A boltokban ne feledkezzünk meg a hasznos varázstárgyakról sem, hiszen gyengébb embereinknek jó szolgálatot tehetnek

"Ash, Ash, térj magadhoz!" – szólt az első vándor a trió középen álló, békésen álmodozó tagjához, – *"Bajba kerültünk."*

"Körbevettek minket!" – mondta a harmadik izgatottan, szintén a középen állónak. A barna csuhába öltözött vándorok egy dombokkal szegélyezett kis völgy közepén álltak, körülöttük pedig (egyelőre tisztes távolságban) öt marcona rabló lihegett. Távolabb, egy kisebb halom tetején vigyorgott jócskán elhízott vezérük, Zoot.



A kőgömbök nem csak leguritásra jók, fedezékül is szolgálhatnak

"He.. he... úgy tűnik körbe vagytok véve. Hát nem tudjátok, hogy ez a völgy az 'Umbaba agyara' banda területe?" – vihogta a banda egyik tagja .

"Ha élni akartok, adjátok szépen át az értékeiteket!" – követelte egy másik.

A férfi, akit az előbb Ashnek szólítottak mélyen hallgatott, bár abszolút nem látszott rajta félelem.

"Hee, hee, hee, betojtál talán, bébi?" – tudakolta az egyik tolvaj és odalépett Ash elé. Ez volt a rabló életének utolsó baklövése. A vándor villámgyorsan kardot rántott és egyetlen vágással kettészelte a nagyszájút. A tolvajok tátott szájjal bámultak.

"Most hová tűnt a buta vigyor a képetekről?" – kérdezte az első vándor kajánul.

"Kik vagytok ti egyáltalán?" – ezt már Zoot kérdezte, jóval idegesebb hangon, mint eddig.

"Ash Lambert, 3. Szakasz, Ishtariai Biztonsági Erők" – mutatkozott be a kardforgató, ledobva köpenyét.

"Diego Renault, ugyanonnan" – mondta a kis kaján.

"Clint Picard. Akárcsak a többiek" – parolázott a harmadik.

Ekkor a rablók már tudták, hogy nem ez lesz a szerencsenapjuk...

Ezzel a bevezetővel kezdődik a KONAMI legújabb PlayStation-játéka, a Vandal Hearts, s szerintem az ínyenceknek már ez is elég ahhoz hogy "szagot fogjanak" – ez nem mindennapi program! Valóban: aki szereti a japán készítésű RPG-ket, azt 100%-osan ki fogja elégíteni a játék. A VH stílusát egész pontosan meg lehet határozni: stratégiai RPG, méghozzá a jobbik fajtából. A KONAMI oly briliáns sztorit költött, izgalmas, eseménydús, váratlan fordulatokban gazdag történetet, amely még kalandjátéknak is megállná a helyét. Ha ilyen ütemben folytatódik a KONAMI japán játékainak "angolosítása" (kezdték a Suikodennel), még a végén kedvenc cégemmé fogadom őket.

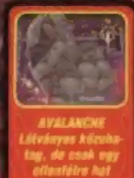
Csak hab a tortán, hogy az akció elég véres, sőt, egyenesen fröcsköl a vér, ha valaki kikészül.

A Vandal Hearts mint mondottam stratégiai RPG, mely 3D-s helyszíneken játszódik, 2D-s szereplők felvonultatásával. Hat epizódból áll, minden rész között hosszú és gyönyörű átvezető filmeket láthatunk.

Sok hasonló RPG-től eltérően itt nem kell agyba-főbe harcolni (mint pl. a Final Fantasy III-ban), de nem lehet tetszőlegesen kalandozni sem. A sztorit a gép meséli nekünk, az útirányt is ő adja meg, nekünk csak a fontosabb állomásokon van szerepünk: természetesen meg kell vívni a partit molesztáló ellenfelekkel. Összesen 27 csatát kell megnyerni, míg végül összeáll a kép és teljes terjedelmében feltárul a sztori. Jópofa dolog, hogy a csatákban kiütött embereink nem halnak meg, csak visszavonulnak, s a következő ütközetben már újra használhatjuk őket.

Érdekes módon ha a történet során településekre érkezünk, nincs lehetőség a partival bolyongani. A program tetszetős állóképeken kínálja fel azoknak a helyeknek (bolt, kocsma, dojo, speciális helyek) a listáját, ahova elmehetünk. Ez jelentősen leegyszerűsíti a dolgokat és időt takarít meg nekünk. A boltokban pedig egészen megható az a rendszer, hogy mielőtt megvennénk egy fegyvert, páncélt vagy fejfedőt (minden karaktert ezen a három "területen" fejleszthetünk), ráprobálhatjuk emberünkre, hogy javítja-e az állapotát!

Sőt, vétel esetén a boltos automatikusan felajánlja, hogy átveszi a használt cuccot. Minden szereplőnél 2 tárgy lehet, ezeket a városokban és a térképképernyőn lehet csereberélni, de tetszőleges számú cuccot pakolhatunk a "talonba" is, ahonnan később meríthetünk (milyen okos megoldás ez, hiszen ha valakivel felnyitunk egy kincses ládát, vagy az Examine parancsot használva esetleg találunk valamit és nincs már az illetőnél hely, nem veszik el a cucc, hanem a talonba ke-



AVALANCHE
Látványos kőzuhatag, de csak egy ellenfélre hat



DARK STAR
A kezdeti csatákban igen jól jön, mert Eleni elég gyengécske



FAERIE LIGHT
Ha esetleg megölik a papunkat, Ash akkor sem marad védtelen



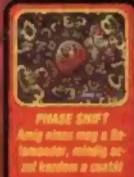
ROLLING FIRE
[illegible], hogy több oldalról is körbeállják Ash-t. Ekkor jó lesz



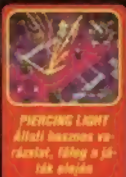
ICE STORM
Jópofa, de nem igazán [illegible]



HOLY LIGHTING
Amikor mindenképpen támadni kell a pappal, jó szolgálatot tesz



PHASE SHIFT
Amíg nincs meg a [illegible], mindig ez[illegible] kezdem a csatát



PIERCING LIGHT
Állati hasznos varázslat, főleg a játék elején



Íme a három főgonosz

EGY FORRADALOMRÓL

rül). A harcok körönként folynak. Ez azt jelenti, hogy egy körön belül tetszés szerinti karaktereinkkel operálhatunk (de mindegyikkel csak egyszer), aztán át kell adni a lépést az ellenfélnek, aki válaszol. A játék csatáinak 90%-a főszereplőnk, Ash életben maradásáig megy, azaz ő az a személy, akit mindenképpen meg kell védeni. A gép egyébiránt minden csata előtt közli a végcélt és azt, hogy mely szereplő nem halálozhat el. A játék során többször oszlik fel a parti, ezért minden emberünket maximálisan megismerhetjük, kihasználhatjuk és fejleszthetjük.

A VH kezelése maximálisan felhasználóbarát, hiszen egyértelmű, hogy hova lehet lépni, kit lehet támadni és kire lehet rávarázsolni (mekkora a varázslat hatótávolsága, és az mely karaktereket érinti). Csata közben lehívható egy menü, melyben sok más mellett a külső kamera távolságát állíthatjuk, az L1-L2-R1-R2 gombokkal pedig a tetszőleges rálátást állíthatjuk be. A terepek képzeletbeli négyzetekre vannak felosztva, melyeken karaktereink mozgás-lehetőségeihez mérten lépegethetünk. Természetesen szintbeli eltérések (dombok, hegyek, völgyek) is vannak a pályákon, ezek tovább bonyolítják a helyzetünket (és egyben növelik a stratégiai hatást), hiszen embereink egymástól különböző nagyságú egységet haladhatnak és támadhatnak, és ez még módosulhat a szintkülönbség miatt is. Persze a csaták helyszíneinek skálája igen széles: hajón, vonaton, börtönben és várakban is küzdenünk kell. Nagyon tetszett, hogy a bunyók egyáltalán nem spontán jönnek, úgymond ok nélkül, hanem a történet fordulópontjain. Lényeg a lényeg – ezt látni kell, nem magyarázni!

Fontos dolog még karaktereink fejlődése, fejlesztése. A VH-ban ez sokkal egyszerűbb, mint általában az RPG-kben: figyelnünk kell, hogy embereink mikor érik el a 10. és 20. szinteket, s ekkor el kell menni a városokban a dojoba, ahol a "7 osztály törvénye" szerint fejleszthetjük őket. Ash csak egy valami lehet (leginkább hőst), de a többieket személyenként 2 különböző kasztba fejleszthetjük. Mivel a játék végére csapatunk 12 főt fog számlálni, elég sokféle partit összeállíthatunk.

A Vandal Hearts grafikája igen tetszetős, habár külső szemlélők szerint kicsit "pixelesek" a szereplők. Ez engem mondjuk nem zavart, de az igazsághoz hozzátartozik. A hangok viszont bődületesek, a zenék kellemesek és atmoszférikusak. Azt hiszem, hogy ehhez a játékhoz butaság lenne "végigjátszást" gyártani, hiszen a stratégiát mindenkinek magának kell kieszelnie. Inkább néhány tippet adnék segítségként (az első és legfontosabb tipp, hogy mindenképpen próbáljátok ki ezt a programot!):

-A támadó mágiáink csak az ellenfeleket sértik, a gyógyító varázslataink pedig csak saját embereinken használhatók. Ugyanez igaz az ellenfél varázslataira is.

-Ne felejtsük el a megfelelő szintek elérését nyomon követni és fejleszteni a karaktereket.

-Ne feledkezzünk meg az igen erős támadó varázstárgyakról, melyeket gyengébb embereink is jól tudnak használni.

-Szerintem elég egy gyógyító pap a partiba.

-Ugyanakkor elég egy repülő karakter is, inkább az íjászokat erőltessük.

-A helyszíneken gyakran vannak olyan segítségek (pl. az 5. rész 5. csatájában, a Frontier Village-ben egy kinyitható vízelzáró gát), melyeket mindig használjunk ki.

Az agyag-gólem nem bírta ki együttes támadásunkat: ez a jó taktika!



Kira éppen a legjobbkor érkezik, de nem a legjobb helyre

-MINDEN csatában győzelmet arathatunk, ha: 1-egy csoportban mozgunk embereinkkel; 2-nem támadunk, hanem egyenként leszedjük a minket támadókat; 3-nem rohanunk senkivel túlságosan előre; 4-az ellenfeleket igyekszünk hátulról megütni; 5-a nagyobb ellenfelekre rávarázsolunk, rájuk lövünk, és csak utána megyünk oda rájuk verni.

-A kapcsolókra rá kell állni, majd EXAMINE.

-A kincsesládákat meg kell támadni (íjászok hátrányban).

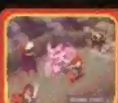
-A sárga ládákat tologatva utakat lehet elzárni vagy kritikus helyekre átjutni, a kőgolyókat ellökve az ellenfelek energiáját csökkenthetjük.

-Mindig tartsuk szem előtt az alapszabályt:
"A kardosok legyőzik az íjászokat"
"Az íjászok legyőzik a lebegőket"
"A lebegők legyőzik a kardosokat"

MARTIN

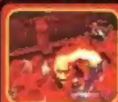
HEARTS


DELTA MIRAGE
Jól néz ki, de sosem használtam


POISON CLOUD
Ha több ellenfél tömörül egy kupacban, nyomjuk nekik azt


HOLYPRESSURE
Csak akkor, ha a papnak mindenképpen támadnia kell


ROMAN FIRE
Nagyon hasznos, erős fegyver


SALAMANDER
Ha megtanulják, állandóan használják, hiszen óriási területre hat


SPREAD FORCE
Látványos, de akad nála jobb is


STONE SHOWER
Testközelben hat, de ott elég jól. Párszor kihúzott a bajból


THUNDER FLASH
Közelharcban hasznos, amíg nincs nála jobb


Meglepő ütés egy vándortól, nem?

vandal hearts

Kiadja: Konami

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Lebilincselő történet • optimális kezelhetőség
✗ Lehetne hosszabb is

89%

The Great BATT Of ALEXANDER

HÓDITSD MEG A VILÁGOT!

Bizony elég régen tanultam történelmet. Nagy Sándorról körülbelül annyi maradt meg bennem, hogy fantasztikus hadvezér volt. Elővettem a lexikont és megtudtam, hogy i.e. 356 és 323 között élt, 20 évesen lett makedón király, és a következő 10 évben meghódította Szíriát, Egyiptomot, Perzsiát, Közép-Ázsiát és India egy részét – vagyis az akkori ismeretek szerinti teljes világot. 33 évesen utód nélkül halt meg egy súlyos fertőzésben. Azóta több mint 2000 év telt el, de az Interactive Magic jóvoltából kipróbálhatjuk, mire jutottunk volna, ha II. Philipposz makedón király utódaként láttuk volna meg a napvilágot.

CSATÁK

A képernyőn a csatatér egy kis részletét látjuk kinagyítva, s rajta egy kis ablakban az egész terület kicsinyített képét. A kép alján a státuszsort találjuk, amely három részből áll. Baloldalt arról a hatszögről kapunk információt, amelyiken a kurzor áll. Ha itt egy egység is tartózkodik, erről a következő adatokat olvashatjuk: az egység neve, típusa, minősége (TQ), eddig begyűjtött hibapontjai, mérete, lövedékeinek típusa (ha van), száma és hatótávolsága. Középen az éppen aktív parancsnok adatait találjuk kezdeményező képességével és a még fel nem használt parancsok számával. Végül jobb oldalt a saját, kiválasztott egységünk adatait látjuk.

CSATA LEBONYOLÍTÁSA

A csata általában addig tart, amíg valamelyik sereg nagy része megsemmisül, vagy visszavonul. A győzelem eléréséhez rendelkezésünkre álló körök azonban korlátozva vannak, s ha ennyi idő alatt nem érjük el célunkat, akkor veszítünk. A csata egy-egy körében a jelen lévő parancsnokok egymás után következnek. Az aktív parancsnok kiadja saját utasításait, majd amikor befejezte



Sándor itt még kezdő, de már jó kis sereget bíztak rá

saját körét, a gép lejátssza az ezekből következő összecsapásokat. Ezután ellenőrzés következik (Momentum), siker esetén második, néha harmadik parancssorozat lehetőséget kap az aktív parancsnok (a siker a főnök kezdeményező készség;től függ). Mivel Nagy Sándornak jó ez a paramétere, ezért jó eséllyel kapja meg. A plusz parancsokat használhatjuk fel a visszavonuló egységek összegyűjtésére (Rally Unit) és a csapatok helyreállítására. Azt, hogy a vezérek egy körön belül milyen sorrendben következnek egymás után, a gép kezdeményezésük alapján véletlenszerűen dönti el (minél nagyobb ez a szám, annál gyakrabban kezdhet egy parancsnok). Nagy Sándor a játék során 3 körben a sorsolástól függetlenül magához ragadhatja a kezdést (Elite Initiative), s ekkor csak a további sorrend véletlenszerű. Amikor minden parancsnok végzett saját körével, egy összesítőt kapunk a csata állásáról (mennyi pontot vesztettünk és mennyi maradt még).

PARANCSNOKOK

A parancsnokoknak a csata kimenetelében meghatározó szerepük van. Egy vezér teljesítményét két fontos dolog adja meg: a **kezdeményező készség** (Initiative) a döntéshozást és irányítókészséget takarja. Meghatározza, hogy a körön belül mikor kerül ránk sor, és milyen esély van második/harmadik parancssorozat megszerzésére. Ezenkívül ettől függ az egy körben kiadható parancsok száma is. A **hatótávolság** (Command Range) azt jelzi, hogy milyen távolságra tud parancsokat adni. A katonák csak parancsra tudnak mozogni és támadni, így ha egy egység kívül esik a parancsnok hatósugarán, mindaddig nem tud semmit kezdeményezni, amíg a vezér közelebb nem kerül hozzá. A parancsnokot kiválasztva a hatósugarát a térképen világos színek jelzik. A parancsnokokat harcos egységekkel nem lehet megtámadni, hiszen közelharcban ők nem vesznek részt. Ha egy ellenséges egység megközelíti őket, automatikusan visszavonulnak egy biztonságosabb helyre. Mozgás közben még a legnehezebb terepen sem veszítenek pontokat. A parancsnokokat lövedékekkel megsebezhetjük és megölhetjük. A megölt parancsnokot egy alacsonyabb rangú katona helyettesíti.

EGYSÉGEK

Egy egység legfontosabb jellemzője a típusa, hiszen ez határozza meg a katonák fegyverzetét, felszerelését és lehetőségeit. A játékban 10 különböző típus van (gyalogosok, íjászok, lovasok, harci szekerek, elefántok), s ezek-



Még a túlerőtől sem riadnak vissza

nek különböző megfelelőit megtaláljuk az egyes országok seregeiben. A következő lényeges adat az egység felkészültsége, minősége (TQ), ami 1 és 9 közé esik. Egyrészt ez határozza meg a csapat életerejét, másrészt a véletlen eseményeknél is annál jobb, minél nagyobb ez a szám (a 9-es TQ-jú csapatok mindig sikeresek). A csapatokat jellemzi a méretük (vannak egy és két mezőt elfoglalók) és a távolság, amit egy körben meg tudnak tenni. Egyes csapatok lövedékeket is hurcolnak magukkal. Ezeknél fontos a lövedék hatótávolsága és maximális darabszáma is. Egy további szám az egység épségét, szervezettségét jelzi (Cohesion). Ez minden csapatnál nulláról indul és az ütközet során különböző okok miatt szép lassan gyarapodik. Amikor a hibapontok száma eléri a TQ-t, a csapat felbomlik és menekülni kezd. Hibapontot szerezhetünk a harcokban sérülésekből, nehéz terepen menetelésből, forgolódásból, valamint kimerültségből (ha a parancsnok újabb parancssorozatot nyer, és olyan egységet akar mozgatni, amelyet ebben a körben már odébb irányított. Ezeket az egységeket szürke

LES

zászló jelzi.). A hibapontok számát a parancsnok 0-3 ponttal csökkenteni tudja (Restore Cohesion Hits), de ez egy utasítását elhasználja, és a csapat sem tud ebben a körben már semmit tenni. (A visszaállítás minimális lesz, ha a csapat közvetlenül ellenséges katonák előtt vagy íjászok hatósugarában van.) A hibapontok száma az egység harci teljesítményét nem befolyásolja.

PARANCSOK

A vezér minden parancssorozatában egyszer adhat utasítást minden egységnek (kivéve új parancssorozatnál). Egy utasítás persze összetett is lehet, pl.: megfordítja a csapatot, majd jön egy kis menetelés, a lándzsák eldobálása, és a végén a kézitusa. A csapatot addig tudjuk mozgatni, amíg a lépések száma engedi, vagy meg nem szüntetjük a kijelölését. Kiválasztás után azok a hatszögek világosabbak, ahova egy körben eljuthat, s még világosabbak, amelyek kívül kerülnek a parancsnok hatáskörén. A katonák csak előre mehetnek, a többi irányhoz először meg kell fordulniuk. Az egész sereg mozgatásához válasszuk ki a parancsnokot, majd a jobb gombbal kattintsunk valahol a térképen és a megjelenő menüben válasszuk a Group Move-ot. A dolog nem biztos, hogy sikerül, hiszen minden katonának a cél irányába kell néznie és nem lehet előttük semmilyen akadály sem. Ezentúl egy kis szerencse is kell a sikerhez, ami a parancsnok képességeitől függ.

Egy egység a térképen a közvetlenül előtte lévő hatszögeket uralja és csak az ebben lévő ellenséget tudja megtámadni. Ha egy egység közelébe ellenséges erők érnek, az automatikusan kicsit odébbmehet, vagy nyílzáporral üdvözli a közeledőket. Mozgás közben, ha lőtávolba érünk, elindíthatjuk lövedékeinket (Missile volley). Ezután katonáinkkal még mozoghatunk is, és néhány egység a közelharcba is bekapcsolódhat.


A patak vize hamarosan vérvörös lesz

KÖZELHARC

Az egységek csak az előttük lévő ellenséget tudják megtámadni (ilyenkor a kurzor egy kardra változik), s az ellenfelet kijelölve a képen egy piros nyíl jelenik meg. Miután a parancsnoknak elfogytak az utasításai és befejezte a kört, a gép lejátssza a kijelölt csetepatékat. Az apró ütközetek kimenetelénél a legfontosabb a két fél minősége (TQ) és típusa. A védő és a támadó egység típusától függően a másik fél sérülései két-háromszorosra nőnek. Például, ha a könnyűlovasság gyalogosokra támad, elég hátrányos helyzetből indul. További lényeges tényező a támadás iránya. Hátulról támadva például 2-3-szor nagyobb sérülést okozhatunk, mint szemből. Ha több egység támad, a gép a támadók számára legkedvezőbb iránnyal számol. A többinél kisebb szerep jut a csapatok méretének (több támadó csapatnál a méretek összeadódnak).

Amikor egy csapatot ért találatok, hibapontok száma eléri a TQ-t (ami akár egy folyón való átkeléskor is bekövetkezhet), a csapat felbomlik és menekülni kezd (kivéve a harci szekereket, amelyek azonnal megsemmisülnek). A megfutamodott katonák megindulnak a terep széle felé, közben keresztülgázolnak saját csapataikon is, gyakran hibapontokat gyűjtve ezzel a többieknek is. A menekülők teljesen védtelenek, így pillanatok alatt bárki lekaszabolhatja őket. Amikor az egység eléri a térkép szélét, megsemmisül. A parancsnoknak van egy lehetősége, hogy visszahozza a csatába a társaságot (Rally unit). Ha a próba sikeres, a katonák megfordulnak, ha nem, a csapat megsemmisül.

AZ ÜTKÖZET EREDMÉNYE


Ezt csata helyett inkább kivégzésnek nevezném

Az ütközet kezdetén a seregek erejétől és a nehézségi foktól függően mindkét fél kap egy pontszámot (Rout level), ami jelzi, hogy hány ellenséges egységet kell megsemmisítenünk, vagy visszavonulásra kényszerítenünk a csata megnyeréséhez. A program minden kör után kiszámolja az addig elért pontszámot. Ehhez összeadja a megfutamított/megsemmisített ellenséges erők TQ-ját (kivétel a tüzérek, akik 0-t, az elefántok és harci szekerek 2-t, a dupla méretű egységek TQ-juk kétszeresét, a parancsnokok kezdeményező képességük ötszörösét, Nagy Sándor pedig tízszeresét éri). Amelyik seregnek hamarabb fogy el a pontja, az veszíti el az ütközetet. (Ezért érdemes a már menekülő csapatokat visszafordítani, hiszen ezzel veszteségeinket csökkentjük.)


Azt a sok fekete területet még mind el kell foglalnunk

HADJÁRAT

A hadjáratot választva Nagy Sándorként kell végigharcolnunk a játék összes csatáját. Ha megnyerjük az ütközeteket, sorban hódolnak be az országok, s egyre újabb katonák csatlakoznak a sereghez. Ha viszont elveszítünk egy csatát (kivéve a samarkandit), elveszítjük az egész hadjáratot és Nagy Sándor helyett Kretén Sándorként kerülünk be a középiskolai történelemkönyvekbe.

A hadjárat kezdetén csak Makedóniát uraljuk. Éppen túl vagyunk a Chaeronea mellett vívott csatán, s máris területünk megvédéséért kell hadba szállnunk Lyginusnál, majd Peliumnál. A térképen az egyes provinciák állapotát színük jelzi. A legvilágosabbakat már elfoglaltuk, a sötétekről pedig még semmi információnk nincs. Köztük átmenetet a részben elfoglalt és az uralmunk ellen fellázadt részek jelentik. A leigázott területeken a lakosok hajlamosak fellázadni új uraik ellen. Itt a rendet kisebb helyőrségekkel tarthatjuk fenn, s uralmunkat baj esetén csak a fősereggel állíthatjuk helyre (Subjugate), de ezt a lehetőséget minden körben csak egyszer használhatjuk. A nagy térképen a világosabb piros ikonok a gyalogságot, a sötétebbek a lovasságot jelképezik. Az egységeket itt mozgathatjuk a területek között, illetve a nagyobb csapatokat (pajzs, lófej) kisebb csoportokra bonthatjuk. Ha mindenkit elhelyeztünk, a Battle gombra kezdődnek a csaták, s csak a győzelmek után jutunk vissza a hadjárat térképére. A hadjárat megnyerésére 10 körünk van.

A program hibátlanul megvalósított, szép és könnyen kezelhető stratégiai játék. Kizárólag egy hadvezér problémájával kell foglalkoznunk, a katonák ellátása, az utánpótlás toborzása nem a mi feladatunk. A sereg irányításából viszont jócskán kivehetjük a részünk. A programozók szinte mindenre gondoltak, ami egy ilyen, korabeli ütközetnél szóba jöhet, s igyekeztek ötleteiket minél tökéletesebben megvalósítani. Jó ötlet, hogy a parancsnokoknak hatáskörük van, s az is tetszett, hogy az oldalról és hátulról támadókat külön díjazza a program.

Az viszont meglepő, hogy a sziklás talajon menetelés komolyabb károkat okoz a katonáknak, mint egy nyílzápor. Szóval jópofa játékhoz és igen kemény fejtörőkhöz jut, aki megvásárolja a Nagy Sándort.

the great battles of alexander	Kiadja: Int. Magic

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, SVGA

✓ Remek stratégia játék • egyre nehezedő feladatok • jó ötletek
✗ Első látásra elég bonyolult

84%

CINKELT LA

MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLAYSTYATION)

Az alábbi trükköt Skriba Roland küldte be Sárvárról, de ugyanerre jött rá Panyor István és Tomi Zuglóból.
A karakterválasztó képernyőn álljunk rá Sonyára és nyomjunk egy Fel+START-ot. Ekkor a kép beremeg, majd a szereplőválasztás után válogathatunk a 29 pálya közül. (A CD-n nincs rajta az összes pálya, hiányzik a The Hidden Portal és 3 vagy 4 pálya az MK1-ből.)

SOUL BLADE (PLAYSTATION)

A Soul Blade tipp még mindig Roland tollából származik:
Soul Edge beválasztása: egyszerűen csak vigyük végig a játékot Arcade üzemmódban és utána a VS módban Soul Edge is választható.

WAVE RACE 64 (NINTENDO 64)

A Wave Race-hez Magyar Gábor Siklósról adott egy apró ötletet:
Új szín előhozása: amikor az emberünket választjuk ki, álljunk rá arra, akivel lenni szeretnénk és nyomjunk egy Fel+START-ot.

DIE HARD ARCADE (SATURN)

Ha esetleg túl könnyűnek találtad az akciót, akkor a következő kódot Neked találták ki:
Mielőtt elkezdenénk a játékot, álljunk rá a Die Hard Arcade-re, tartsuk lenyomva az X, Y, Z, B gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. Hatására 4 creditünk lesz, és iszonyú kemény ellenfelekkel kell megverekednünk.
Hasonló metódussal a Deep Scant is megnehezíthetjük: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X, Y, Z gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. A Deep Scan logo fölött ekkor egy Hyper felirat fog megjelenni, a tengeralattjárók pedig tömött rajokban fognak érkezni. (A creditjeink száma ebben a módban nem fog növekedni.)

ULTIMATE MK3 (SATURN)

Amikor a szakadék alján játszódó pályán vagyunk, pauzáljuk le a bunyót, és adjuk be: A, A, B, A, Z, Jobb, Fel, majd L+R. Ha ezután továbbengedjük a játékot, láss csodát: az előttünk szerencsétlenül jártak feléledenek vagy eltűnnek.

DIE HARD TRILOGY (SATURN)

Valószínűleg hülyén hangzik, de a játékban vezethetünk egy babakocsit is. A helyszín a harmadik rész (Die Hard with a Vengeance), aminek a kb. 68%-ánál találkozhatunk egy "esős" pályával. Amint megkapjuk az irányítást, vegyünk egy 180 fokos fordulatot, mire egy száguldó rendőrautóra figyelhetünk fel. Vegyük üldözőbe! Egy bal kanyar után el fogjuk veszteni a szemünk elől, de egy kék nyíl fogja mutatni az irányt, amerre ment. Követve a nyilat, egy parkolóhoz jutunk, körülötte egy extra élettel és néhány idő-bónusszal (erre szükségünk is lesz, hogy odaérjünk), a parkolóban pedig egy babakocsira válthatjuk le a járgányunkat.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A Die Hard Trilogy PlayStation változatában még a fentebb említettnél is őrültebb közlekedési eszközt vehetünk igénybe: egy repülő csészealjat. A "Roswell" kód beviteléhez először is el kell jutnunk a Central Parkba, majd miután elkezdődött a szint, pauzáljuk le a játékot és álljunk rá a 'Quit''-re. Most tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be a kódot: Jobb, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X. Ekkor a "Roswell" képernyő jön elő, továbbengedve a játékot pedig rögtön érzékelhetjük a különbséget.

TEN PIN ALLEY (PLAYSTATION)

Az alábbi kis csalással elronthatjuk a többi versenyző gurítását. Amikor az ellenfeleink felállnak a "startvonalhoz" és már a gurításhoz készülődnek, nyomjuk le mind a négy felső gombot, majd a Háromszöget, Kört, Négyzetet vagy az X-et – attól függően, hogy milyen bénázást akarunk látni.

WING COMMANDER IV (PLAYSTATION)

Először is jöjjön a pályaválasztó kód: amikor a Wing Commander copyright képernyőt látjuk, üssük be a következő kombinációt: Fel, Le, Le, Fel, R2. Ha jól csináltuk, a pályaválasztás képernyője jön be. Válasszuk ki a szintet, és kezdjük el a játékot a tolóerő gombjával. A csata közben egy újabb csalást aktiválhatunk, minek hatására egyetlen lövés elegendő az ellenséges űrhajók kilövéséhez: mindössze az L1, L2 és Négyzet gombokat kell egyszerre lenyomnunk. Azonban csínján bánjunk ezzel a trükkel, ugyanis ha a mieink közül pörkölünk ki így valakit, az könnyen a játék végét jelentheti...

BLAM: MACHINE HEAD (PLAYSTATION)

A pályaválasztó kódot a címképernyőn kell bevinnünk: L1, Kör, L1, L1, L1, Kör, Kör, Kör, Kör, L1, L1, Kör, Kör, L1, Kör, L1, Kör, Kör, Kör, Kör. Ha jól csináltuk, a "Level Select Enabled" felirat fog megjelenni, majd az R1 és R2 gombokkal választhatunk szintet.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Azt hiszem immár megígérhetjük, hogy nem lesz több Turok cheat, hiszen itt van az összes eddig leközölt csalás "szülőatyja", a Big Cheat! Beírni - ugyanúgy, ahogy a többit – az Enter Cheat opciónál lehet, a hatására pedig mindent megkapunk, amit csak kívánhatunk: sérthetetlenséget, fegyvereket, municiót, sőt még pályát is ugorhatunk, vagy egyből megküzdhetünk a főellenségekkel. Tehát a kód: NTHGTHDGDCRTDTRK
Továbbá íme még egy trükk: mentsünk ki egy olyan állást, ahol minden tekintetben jól állunk. Namármost: amikor valamelyik bonusszinten vagyunk, és már épp beleesnénk a teleportként funkcionáló kék felhőbe, állítsuk meg a játékot és töltsük vissza az említett állást. Meglepetésünkre az állásból csak a fegyvereink és az energiánk töltődik be, viszont ugyanott – a bonusszinten belül – maradunk.

APOK

MORTAL KOMBAT TRILOGY (NINTENDO 64)

Amikor az ellenfelünk Babality-t mutat be rajtunk, nyomjuk le mindkét ütés és rúgás gombot és máris teljes méretünkben pompázunk – igaz, azon nyomban felrobbanunk.

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

A karakterváltó cheatek aktiválásához először is ...Wampa...Stompa néven kell elindulnunk, és a közepes nehézségi szintet (Medium) kell választanunk. Amint a játék elindul, állítsuk meg (Pause), és az irányítást tegyük át hagyományosra (Traditional). Ezután a következő "szereplőket" választhatjuk:

AT-ST:

Amint a Battle of Hoth helyszín második fordulójában az első AT-ST megjelenik, nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és ezzel egy időben a jobb Camera gombot. Most gyorsan nyomjunk egy Fel irányt a D-Pad-en, és használjuk a jobb Camera gombot a nézetek váltásához mindaddig, amíg meg nem jelenik az AT-ST. Amennyiben ez megtörtént, a D-Pad-del irányíthatjuk a lépegetőt, az irányítót felfele nyomva pedig lövöldözhetünk a lázadó Snowspeederekre.

WAMPA:

A második pályán (Escape from Echo Base) nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és a Jobb Camera gombot ezzel egy időben. Most ugyanúgy, ahogy az AT-ST-nél nyomjuk be a Fel irányt, és a Jobb C-vel váltogassuk a nézetet amíg be nem jön a Wampa. A Wampa irányítása hasonló az AT-ST-hez, csak itt a Le iránnyal lehet támadni.

STORM TROOPER:

Szintén a második pályán nyomjuk le a D-Pad-en a Jobb irányt és ezzel együtt a Jobb Camera gombot. Ezután nyomjuk felfelé az irányítót, és pörgessük a nézeteket a Jobb C-vel, amíg be nem jön a Storm Trooper. A Storm Trooper irányítása megegyezik a Wampáéval.

Ha a választott karakter meghal, üssük be a kódot újra. Sajnos a Wampa és a Storm Trooper nem tud lépcsőzni és a kapcsolókat sem tudják működtetni.

OUTLAWS (PC)

A múltkori számunkban már volt pár kód erről a csini kis spagetti westernhez, de azóta még felbukkant néhány, amit haladéktalanul meg is osztanánk veletek (aktiválás szokás szerint, vagyis csak szimplán játék közben):

OLFPS: frame sebesség (fps)
OLGPS: kiírja a játékos koordinátáit
OLZIP: teleport
OLOPEC: plusz olaj
OLGUSHER: végtelen olaj
OLIMYELLA: isten mód
OLER: maximális egészség
OLBOUNCE: szuper ugrás
OLWIMPY: automatikus újratöltés
OLTOMBSTONE: öngyilkosság. Roppant hasznos funkció...

Szintkódok:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILLS
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

HEXEN II (DEMO)

Már csak néhány nap, és hozzáférhető lesz a Quake II-generáció első tagja, amit következő számunkban természetesen alaposan kivesézünk. Addig néhány cheat a demójához (a konzolba kell bepötyögni őket):

IMPULSE 39: repülés
IMPULSE 25: Tome of Power
IMPULSE 40: szintugrás
IMPULSE 9: az összes fegyver és mana
IMPULSE 23: fáklya
IMPULSE 43: az összes fegyver, mana és tárgy
IMPULSE 44: eldobja a tárgyat
IMPULSE 99: újraindítás
GIVE H xxx: xxx értékű lesz az egészség
GOD: isten mód
NOCLIP: a szokásos, át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
GIVE x: az x számú fegyver

DARK COLONY (PC)

Ebben a finom kis Command& Conquer-klónban egy szimpla editorral ugyanúgy átírható a rules.ini, mint mondjuk a Red Alertben.

TERRACIDE (PC)

A kódok a Help menüben kell beírnunk a Cheat Codesnál:

BARNSLEY: láthatatlanság be/ki
NOZZLE: az összes szint és epizód azonnal elérhető a Game Levels menüben
POPOV: bárhova lehet menni
WELK: az összes ágyú
PHAAL: végtelen muníció be/ki
BATFINC: maximális pajzs

További kipróbálásra alkalmas cheatek:

ACTIVATE
GIMME GUNS
LEVEL
EPISODE
OPTIONS
LINKS
PUFF
FREI
PIZZA
MOBIL
ENERGIE
CAMP
OTTO
KLAGE
HEBEL
GNADE
BIBEL

AHX1 (PC)

A frankó kis szimulátor bejelentkező képernyőjén gépeljük be: VIPER – az összes küldetés hozzáférhető.

A küldetések közben használható cheatek:

Alt+I sérthetetlenség
Alt+L fegyverek újratöltése
Alt+R rongálódás kijavítása
Alt+A az összes célpontot jelzi a radar
Alt+X kilépés
Alt+Q arcade/szimuláció üzemmód váltása
ALT+J frame rate kijelzése

QUAKE MISSION PACK 1-2. (PC)

A Scourge of Armagonban (Mission Pack No. 1) a következő kóddal lehet szintet ugrani:

HIPExMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma

Ugyanez a 2. részben:

RxMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma

EXTREME ASSAULT (PC)

Az igen kellemes helikopter szimulátor amerikai verziójának egy játékos üzemmódjában az alábbi cheateket használhatjuk:

Alt+1: maximális lőszer
Alt+2: fejleszti az aktuális fegyvert
Alt+3: maximális energia
Alt+4: sérthetetlenség
Alt+5: Wow!
Alt+6: küldetés teljesítve
Alt+7: kikapcsolja az ellenségeket
Alt+8: helikopter üzemmód
Alt+9: tank üzemmód
Alt+0: gyorsítás

UPRISING (PC)

A cheatet az üzenetablak lehívása után lehet beírni. Gépeljük be: CHUMP. Ezután sérthetetlenség és végtelen energia birtokosaként folytathatjuk tovább.

WIPEOUT 2097 (PC)

A címképernyőn gépeljük be: RUSH. Ezután enyhén lökött hajókhoz lesz szerencsénk.

A főmenüben használható cheatek a következők:

XTEAM: a Piranha csapat engedélyezése
XCLASS: a Phantom osztály engedélyezése
XTRACK: az összes pálya engedélyezése

Játék közben, pauzálás után használható kódok:

PSYMEGA: végtelen fegyver
PSYPROTECT: végtelen energia
PSYTICKER: végtelen idő
PSYRAPID: gépágyú
FRAMERATE: az, tényleg a frame rate

PACIFIC GENERAL (PC)

A játékban el van rejtve egy egység editor, ami még gyengébb képességű tábornokokat is biztos sikere vihet a hadjáratban. Az editorhoz egyszerűen csak így kell a DOS promptból indítani a játékot:

PACGEN /HONDARULES

Csevegő

Remegő (mit remegő, reszkető) kézzel bár, de bátor szívvel látok neki annak a nemes feladatnak, hogy összehozzam a szeptemberi szám csevegőjét, melynek jogát véres küzdelem után oroztam el a Tehenész-flótól. "Covi" duplaszámban tett bejelentése után szitkozódó levéláradatot vártam (mé' a Martin, fúúj), de ujjongva tapasztaltam , hogy szinte senki sem tiltakozott az ideiglenes stafétaátvétel ellen. Mindenesetre már most bejelentem, hogy nem kell agyvérzést kapni: ez az állapot nem lesz állandó. A Csevegő továbbra is a Tehenész asztala, én csak nagyritkán kalandozom majd ezekre a vizekre. De elég a szájtépésből, inkább belemarnék a levélhegy közepébe, hiszen úgyis az a lényeg, hogy minél többen viszontlássátok magatokat eme nemes rovat hasábjain. Néhol talán kissé faramuci helyzet áll majd elő, hiszen a legtöbb levelet CoVboynak címezték, de a lényeges kérdésekre talán én is tudok kielégítő választ adni. Ó, és még egy: az igazán terjedelmes levelek esetében csak az érdekesebb témákat emelem ki (Akárcsak én – Az Ismeretlen Postás) – ezer bocs. A levelek helyesírását és fogalmazványát igyekszem karakterről-karakterre visszaadni, hogy nektek is ugyanolyan élményt jelentsen, mint nekem (a begépelésük).

Hello, CoVboy! Egy ismeretlen ismerős beszél (lásd CoV-boy-posták). Én nem írok olyanokat, hogy amióta átvetted a fronton a vezetést, az 576 a legjobb hazai számtech lap - jópáran megtették ezt már előttem, és jól tették. Mindössze két dologgal bátorkodom nyaggatni a Tehénistent (bár asszem ez az elnevezés már nem aktuális): egyre többet lehet külföldi magazinokban az előreláthatólag októberben megjelenő Monkey Island 3-ról szóló áradozásokat olvasni. Én ezt a játékot immár ötödik éve (mióta végigvittem a második részt) úgy várom, mint a szent iratok ismerői az ótestamentumi jövendölések központi alakját, az Úr Felkentjét, Dávid nemzetségének végső leszármazottját, Jahve helyettesét és uralmának kiterjesztőjét, a nép utolsó reKRrrCSss... (a hittanérettségi utózöngéi). Szóval a Messiást. Egyszerű kérésem: NEHOGY átengedd bárkinek a leírás megírásának jogát; az évtized játékáról az évtized játékleírója (sic!) kell hogy megnyilvánuljon, méghozzá az évtized játékleírásában. Ennyit az ömlengésről. A másik csak egy észrevétel: mi ez a Martin-mánia? Ezt az átlagos képességű gyermeket úgy istenített, mintha 576Kbyte-főszerkesztővé avatásod napján hivatalosan megfogadtad volna, hogy Csevegő el nem fog múlni legalább egy (1) Martin-nyalizás nélkül; úgy bukkan fel mindenhol, mint valami libidinális compulsív-cognitív, szimbolikus psychon eurotikus tünet... (ájnye, a pszichológia-felvételi utóhatásai). Szóval kényszerképzet. Vagy ő lett az 576Kb kabalafigurája a CoV-os tehenek mintájára? Ha ez a helyzet, akkor minden oké. De kötve hiszem, hogy egyedül nekem feküdte meg a gyomromat a "Martin a Szív TV-ben" (vagy esetleg "Martin szív a TV-ben") fedőnevű "riport" (tudom-tudom, rég volt, tán igaz se volt - de én máig az asztal alá röhögöm magam, ha eszembe jutnak annak a cikknek az (akaratlanul) kőbunkó dumái).

Az "istenített" meg a "nyalizás" kifejezésekbe valószínűleg bele fogsz kötni - már ha válaszra érdemesíted levelemet, amit erősen kétlek **(Hogyne, oda is adtam Martin-nak – AIP)** - de engem nem fog zavarni: ahogy fellendítetted az 576 Kb-t, az valódi hőstett volt (hüpp-hüpp), úgyhogy elfogult vagyok.

See ya!.. Gregorik András, Budapest

Ajajajajaj....ez kemény volt, mint a Vidia. Úgy szedtek össze kiskanállal – gondoltam írok rá egy velős választ, de aztán a úrrá lett rajtam jólneveltségem – meg aztán volt itt már harc elég, minek szítani a tüzet. Végül is, én bírom a cifrás kritikát, és ez AZ. Mivel engem is érdekel a pszichológia (akár csak a levél íróját) nem is izgatom magam, hiszen az irományból LEGALÁBB három ponton kiderül, hogy az írójának van egyfajta kisebbségi érzése (aki megtalálja és beküldi őket, ajándékot nyer), melyen csak kitartó önképzéssel lehet segíteni. Azt azonban sajnálom, hogy nem értetted meg a "Szív TV-s" cikk sorai mögött rejlő gondolatokat. Zolcsnak elég sajátságos a stílusa (néha talán édes és ragacsos, mint a töméný méz), de abban azért egyetérthetünk, hogy hozzá hasonló választékossággal nem sok tesztelő ír, jómagam és CoVboy sem. Az "ajnározó" fennhangot pedig pusztán poénnak szánta (a saját újságunkban már hadd' menőzzük magunkat!), azonkívül ha hiszed, ha nem, Zolcs az egyik legközelebbi haverom, kedveljük egymást, talán ezért nyilatkozott a szokásosnál elfogultabban rólam. Egy dolog azonban szembetűnő: a magazin címét egy alkalommal sem jegyezted le hibátlanul (576 KByte, csak a teljesség kedvéért), ez gondolom azért van, mert szíved mélyén még mindig azt a rég elfeledett lapot őrzöd, melynek CoVboy valaha dolgozott. Végül leveled végét emelném ki, ahol megmutatkozik a reménytelen-

séged, hogy veled biztosan nem foglalkozik majd senki. Ne aggódj, mi lehetőség szerint mindenkinek válaszolunk (habár én hozzád képest csak egy "átlagos képességű gyermek" vagyok, mégis első helyre tettelek, tiszteletem jeléül). Tényleg, azt az "átlagost" hogy értetted? Némely dolgokban szuperjó, másokban nulla (mint egy FERRARI)? Vagy mindenben egyenletes teljesítményű (mint egy FORD)? Mindkét variációt megtisztelőnek érzem. CoVboyról annyit, hogy hála' Istennek vele is állatira egy húron pendülünk, egész nap hülyítjük egymást, ő ezt talán még élvezi is, ezért ír alkalmanként rólam a Csevegőben. Itt már nem lesz háború (maximum a Monkey Island 3 megérkezésekor, mert rajtam kívül a lap összes tesztelője arra feni a fogát). (Fogadjunk, hogy semmiféle háború nem lesz! Engem, és kész.) Őszintén, Te nem szeretnél néha kabalafigura lenni?

Helló CovBoY. Itt Beavis and Butt-head. Lenne pár kér(d)ésünk hozzád. No má' tökjük is. höö-höö-höö. No. 1 Mé'nem vót a auguszusi 576-ba'stáblotó? Mi meg má' nagyon várjuk.2 P.O.N.T. Nomber 1 az újság. DE! kérlek meséljétök el hogy,hogyan értékeltek egy játékot please one példa. No3 lesz-e CD melléklet?(áttérünk a normális stílusba.) NAGYOT lendítene az újságon (pozitív irányba). Negyedik pont=egy kérés-légyszíves rakj be minket a CSEVEGŐBE. Ui-add meg légyszi Bagó Péter címét (bocs hogy nincs pár i betün és ü betün ékezet de csak ez tellett a házi NORTONBÓL. Ui.2 itt nyugszik a kezem PSX.(ezért kell a Bagó címe). Légyszi ne poénkodd el a levelünket.Előre is kösz, Zoli and Tomee alias Beavis and Butt-head. Szentkirály,1997.08.06. 20óra 5perc06 másodperc jhááá!!

Nos urak, leveletek begépelése eléggé megizzasztott, tekintettel a sajátságos helyesírásra. Stábfotó majd lesz, de akárki-akármivel is etet titeket, ne higgyetek neki – hogy mikor, azt még senki sem tudja itt nálunk. Az értékelés a következőképpen zajlik – ha tetszik a játék a tesztelőnek, akkor jobb pontszámot ad rá, mint egy előzőleg tesztelt hasonló játéknak. Ha nem tetszik, rosszabbat. Tehát (most jön a példa) ha a Doom 5 pont volt, és a Doom 2 szerintem jobb, akkor az 6-7 pont lesz. Mindenkinek totálisan szabad a keze. Kábé így zajlik a dolog. CD melléklet talán lesz, és talán még az idén. (Nem melléklet lesz, de ezt a múltkor mintha már kivesézték volna.) Bagó úr címét nem adhatjuk ki, csak ha ő engedélyt ad rá (Péter, megengeded?). Remélem, nem poénkodtam el a dolgot (és ráadásul be is kerültetek a Csevegőbe).

Sziasztok! Egy kérés: jó lenne a közeljövőben poszterként berakni valamilyen Duke Nukem 3D-s képet. Mivel ez a legjobb a földön. Quake ide, Quake oda a Duke Nukemet nem lehet felülmúlni ötletességben. Szóval az egész jó. A Quakeben a szörnyek körbejárhatók, és itt el is fogyott a tudomány cserébe kapunk három vagy négyszögalakú szörnyikéket, hogy néz már az ki? Az egész játék barna, hát akkor már le is sz*rhatnám a monitort, ugyanaz. Az id software a quake-nél kihasználta a doommal megszerzett hírnevét, és kész. Mindegy, a poszter legyen meg, ha lehet, anyag biztos van hozzá, mert nekem is van Duke-s poszterem. Hogy lehet adni a Redneck Rampagénak 93%-t, míg az Exhumednek meg 90%-t. Tudom, tudom az "ún. 2.5 Dimenziós grafika már elavult". Olyat ti nem ismertek, hogy hangulat, vagy ötletesség, vagy gépkövetelmény. Ennyi a levél. TOP LISTA PC 1. Duke Nukem 2. Exhumed 3. Doom 2 4. Rise of the Triad 5.Dark Forces Bacsosz Jorgosz

A poszter milyenléte általában nem az alapján dől el, hogy egy játék jó vagy rossz, hanem az alapján, hogy a hozzá készült illusztráció mennyire profi. Bődületesen kutyaütő programnak is lehet jó illusztrációja, így előfordul, hogy poszter lesz belőle. A DN3D tényleg a legjobb játék a világon (meg még néhány másik). A Quake tényleg egy barna sz*r (vagy mégsem?), de a monitort azért ne csináld le, mert egészségkárosító hatású áramütést kaphatsz. Jorgosz, ha már van DN3D posztered, minek egy másik? Hátha mi is ugyanazt tennénk bele az újságba, aztán csak dühöngenél, hogy milyen pancserok vagyunk! A Redneck úgy lett 93%, hogy jobban tetszett a tesztelőnek 3%-kal, mint az Exhumed. Egyébként állati nagy ötletet adtál – ezentúl egy játék annál nagyobb %-ot fog kapni, minél alacsonyabb a gépkövetelménye (XT, Hercules, PC Speaker=100%)! A Top-listád nekem nagyon tetszik, de erősen emlékeztet egy olyan vacsoramenüre, amelyen minden fogásként angolos (véres) bélszínt szolgálnak fel – ramatyul néznél ki, ha egy ilyet végig kéne enned! Egy jó listán (étlapon) szerintem van hely az előételeknek, a leveseknek és a desszertnek is.

CoVboy! Tudom, hogy már nyaggatlak benneteket ezzel, de próba szerencse. Nem tudnátok megszerezni a Mortal Kombat képregényt? Talán berakhatnád a csevegőbe, hogy a már kijózanodott képregénytulajdonosok is kapjanak lehetőséget a megunt olvasmány elpasszolására. Árban megegyezhetünk. Címem ...... Előre is kösz Yorgov Anett

Ő, végre egy nő, kinek kérése számunkra parancs! Ezennel felszólítok mindenkit, akinek megvan a MK képregény (ha megunta, ha nem), hogy küldje el Anett számára. A címedet elővigyázatosságból nem tettem be, mert néhány ember színvonalát ismerve olcsó tréfák célpontjává válhatnál (és a barátod (ha van) sem nézné jó szemmel a szerelmeslevél-hegyeket, ajánlat-dombokat)! Ha még ez sem segít, adok egy tuti tippet: gyere el Pestre (vagy kérj meg valakit, aki ide jön), az Oktogonhoz, az egyik sarkon van egy zöldséges, annak a közelében van a Labirintus üzletház be(le)járata. Ott található a TROLL KÉPREGÉNYTÁR (T.J., a suskát az asztalomra tedd). (...Elvitte az ovyéra, mert a helyet én adtam a reklámnak.) Nos, ott meg tudod venni a MK képregényt, vagy meg tudod rendelni – és még sok ezer jobbnál-jobb füzet közül válogathatsz (és nem kell tovább "kijózanodottnak" lenned). Akkor nincs más hátra, mint hogy megegyezzünk az ÁRBAN...

Tisztelt CoVboy (hű sikerült jól leírni) Már lassan négy éve (93/12 óta) vásárolom a zújságotokat. Azóta még egyszer sem írtam nektek, de most, hogy elhatároztam, örülnék, ha valamit reagálnál rá és firkanthatnál a zújságba valami választ is rá. **(CoVboy úgysem reagált volna, így velem külön jól jártál.) (Na tessék! Felkaroltam, világhírűvé tettem, ... – ez meg köszönet itten! Épp itt az ideje, hogy elkezdjem megpendíteni azt a betonsűrítő postamodorát...)** Egyébként megkérhetnéd a jó öreg Zolee-t, hogy aggyon má valami életjelet magáról és írjon néha egy-egy sort a magazinyba. **(Zolee legközelebb már csak akkor fog leírást csinálni, ha az 5. gyermekének már nem jut kenyérhéj - pár sort talán azért fogsz tőle látni.)** Az 576 függőségemről már egyszer megpróbáltam leszokni és áttérni valami cédés lapra, de csak annyit értem el vele, hogy ezressel megcsappant a pénztárcám (ugyanis az a fránya kilóbájt úgy ordított utánam, hogy már nem tudtam aludni, lidérces álmaim voltak miatta így végül mégis megvettem ezt is). **(Ez még mindig jobb függőség, mint a kokain – az tíz rongyba kerül és minden nap szükség van rá.)** A nyúzpépórnel egyetlenegy gondom van – bár ez nem annyira nagy – mégpedig az, hogy szerintem túl sok benne a kép és ezért rövidek és némely esetben elég szárazak az írásaitok **(Ez azért túlzás, hogy "írásaitok", tessék nevén nevezni azt, aki szárazon ír.) (Cursza. Mit nyertem?)** (Amúgy minden szempontból ti vagytok a királyok). Maradok hű olvasótok: Vaskó Attila

Utóirat: ha nem teszel be a csevibe, akkor szanatóriumban fogom tölteni a nyári szünetet és kikúráltatom magamat belőletek! (Ez esetben nem maradok hű olvasótok)

Remélem elégedett vagy, hiszen elsőre bekerültél – ez nem sok embernek sikerül! A szanatóriumtól mindenesetre megmentettelek, cserébe maradj az olvasónk!

Dear CoVboy, 576 Kbyte! Már régóta gondoltam, hogy írok nektek. Még csak pár éve olvasom lapotokat (egészen pontosan a 95/12 szám óta veszem, azelőtt a haveroktól kértem kölcsön). Több okból is ragadtam Word-öt. Ezeket pontokban írom le. Íme:

1. A CD-vel mi van? Azt ígérted (még régebben), hogy nyárra megjelenik. De még valami: ne legyen olyan marha drága (gondolok én itt a 10-12 ezer pénzre)!

Újra csak azt tudom mondani, CoVboy helyett is, hogy lesz CD. (Helyettem ne mondd, mondd inkább, hogy nem lesz. Úgy teljesen tiszta lesz a kép.) De ez nem egy olyan "Gyere cipó-hamm-bekaplak" téma. Át kell csámcsogni, hogy mit rakjunk rá, hogy igazán érdekes legyen, ne pedig egy kezelhetetlen, átláthatatlan megabyte-massza.

2. A múltkori Csevegőben nem montad meg normálisan azoknak a cégeknek a nemzetiségét. Lehet, hogy a "Porny"-nek fontos lett volna (főleg, ha tényleg fogadott).

Tanuljátok meg végre, hogy a Tebenésztől csak olyat lehet kérdezni, amire azonnal tudja a választ - egyébként nem hajlandó semmi után nézni. Ez kisebb részben a lustaságának, nagyobb részben az elfoglaltságának tudható be. Én megértem. (Javaslom tendenciát tapasztalok nemél a zöldfülűek.)

3. A stábfotóval egyetértek. A novellával nem. Mit keres ilyesmi egy "számítástechnikai magazin"-ban? Comix Corner se legyen. Ugyanaz mint a novella.

Stábfotó előbb, de inkább utóbb biztosan lesz. A novellát annak idején azért nyomatta a Zolee, mert ő tudvalevőleg "erősen humán" beállítottságú és a kultúrára akart nevelni titeket. Egyébként nem értem, miért fáj az a kis olvasnivaló? Ráadásul a szerzője is baromira büszke volt rá.

4. Kéne az újságba egyszer egy olyan posztert tenni amin az van (gyönyörű grafikák közepette) hogy: "576 Kbyte". Lehet, hogy egy picit önreklám lenne, de én azért kitenném a többi fölé.

Ez a poszter nem valószínű, hogy valaha elkészül – egyelőre vannak jobb témáink is. Az önreklámmal viszont nincs baj, hiszen ki reklámozna minket jobban önmagunknál?

5. Az újság PC-konzol aránya tökéletes. Nem tudom mit kell ezen nyavalyogni.

Valószínűleg nem árulok el titkot, ha nyilvánosságra hozom, hogy tökéletes PC-Konzol arány nem létezik. Hiszen ha már 1 oldal Konzol is bekerül az újságba, akkor akad néhány kedves, jólnevelt és főleg kultúrált PC-s, aki egyből tollat ragad és pénzt, fáradságot nem sajnálva feldúlt levelet ír nekünk (és ez visszafelé is igaz). A baj csak az, hogy mi az ilyen leveleket általában egy elegáns mozdulattal a kukába pöcköljük. Talán az oldalszámemelés segítene, talán nem...

Egy pillanat, ki kell mennem valamiért, mindjárt jövök...Itt is volnék. A júniusi 576-ért mentem. Tehát.

6. Szóval a júniusi számban két PLAYSTATION/PC program is volt (Speedster, Ten pin alley). Abban a fekete sávban sajna nem láttam, hogy mennyi RAM kell, milyen gép...Hát...Így egy ember nem lehet biztos benne, hogy megveszi. Bár igazad van, a dobozán rajta van mindez. De vannak lusta emberek akik inkább rendelnek.

Ejnye, de kukacosnak teccik lenni...Ha olyan lusta az úr, fel kell emelni a telefont, tárcsázni az 576 Shop számát és megkérdezni, mi az aktuális játék gépigénye. Nehogy már azért ne rendeld meg azt a két játékot...Miért kötekszel?

7. Az Exhumed olvasásakor majd frászt kaptam: "A homok titkai", "Marcos nyilván álarcosbálba készül", "Nevezzük tehát Vigilio doktornak". Hogy lehet ilyen baromarcú filmmel egy egyébként jó játék képeit elcsúfítani??!!

Sokadszor, de utoljára - Vári Zoli tényleg szereti a "Homok titkai"-t, videora is vette, ezért ott és akkor hivatkozik rá, ahol és amikor akar. A Zoli nekünk szent és sérthetetlen. (Azonkívül a képaláírásoknak és a fősönek az esetben én voltam a szerzője. Egy kis meglepi VZ-nek...)

8. Jó ötlet volt a cikkek végére odaírni a "szerző" nevét.

A szerzők nevei az első számtól kezdve oda vannak írva, kivétel az az eset, amikor a szerző úgy adja le a cikket, hogy nem írja alá (elfelejti vagy direkt). Honnan kéne a tördelőnek tudni, hogy melyik cikket ki írta? Lehet bátran a tesztelőket szidni ez ügyben!

9. Szerintem hülyeség a Cinkelt lapokban olyan kódokat leközölni, amik már egyszer voltak. Pl.: a Time Commando pályakódjai is kétszer jelentek meg.

Oké, ez hiba volt, nem készakarva történt. Elnézést, bocsánat, legközelebb jobban odafigyelünk..

10. Még hogy kevés a fight a Csevegőben? A PC-konzol hülyeség nem volt elég? Bár szerintem ezen nem lehet olyan jól mulatni.

Mi kell a népnek? Cirkusz és kenyér! A kenyér a magazin, a cirkusz a PC-konzol harc. Ha tudnád, hogy páran milyen levelet írnak, elsírnád magad! Most is volt egy srác (ő persze nem a "tinó" kategóriába tartozik), aki azt kifogásolta, hogy nincs elég SZEX a magazinban. Sőt, még új rovatokat is javasolt, persze hasonló témában (mondjuk a hírek helyett legyen Top-less Top-ten...). A végén még az is kiderült, hogy talán gépe sincsen, ő egyszerűen csak szexet akar, bármi áron. Halálos ipse!

11. Megkérdezném, hogy ha lesz oldalszámnövelés és áremelés, az újság mennyibe fog kerülni. Mert mondjuk az első "többoldalú" 576-ért lemegyek az újságoshoz (még nem tudom, hogy ár-, és oldalszámnövelés volt) 318 pénzzel, aztán a pacák kezeim közé vágja az 576-ot. Már épp fizetni akarok, de ekkor észreveszem, hogy röpke 50 Ft-os áremelés történt, és 368 pénzbe kerül...END. Talán most eleget írtam. Üdvözlettel: Rédey László Budapest

Az újságnak egyelőre NEM megy fel az ára, talán az idén már nem. De fogadj el egy jótanácsot az öregebbtől: SOHA ne menj vásárolni kiszámolt pénzzel. Ennek két oka is van. 1-A nagyanyám szerint mindig legyen nálad valamennyi apró, nehogy a kutya lepisiljen. 2-Mi van akkor, ha megveszed a lapot (kiszámolt pénzért, üres a zsebed) és hazafelé megszólít egy álomszép bombázó csajszi, hogy 20 Ft-ért ott rögtön teljesíti minden kívánságod?

Hi CoVboy! Figyusz! Debrecenből írok nektek! A minap olvastam a megyei kultuszlapunkban (ugye, milyen kulturált vagyok?!), hogy egy számtech magazin CD mellékletében vírust találtak! Na, mit szólsz??? **(Nem tudom elképzelni, hogy egy országszerte terjesztett lap vegye a bátorságot, és direkt vírust tegyen a CD-jére (Habár az én képzeletem elég szegényes...). (Ez a Martin válasza. A vírus egyébként ott volt, attól függetlenül, hogy szándékosan tették-e oda, vagy nem. Szóltak nem jetek!) Azt viszont elképzelhetőnek tartom, hogy időhiánnyal küszködtek, nem ellenőrizték le mind a 650 MB-ot, valaki hibázott és így került oda a vírus. Kellemetlen, de elég baj ez nekik, elég rossz reklám...Én inkább azt rúgnám s***be, aki az idejét vírus-készítéssel tölti (itt olyan vírusokra gondolok, melyek komoly kárt okoznak.))** Nem tudnád nekem megsúgni, hogy mér' zárt zárt be a debreceni 576 bolt, meg hogy mér' nincs cédé melléklet, meg hogy mér' nincs internyet címetek? Simon Tamás, Debrecen

A bolt valószínűleg azért zárt be, mert nem ment jól. A CD kérdésre a választ fentebb megtalálod. Talán jó hír, hogy nemsokára lesz internet-címünk, e-mailünk, homepage-ünk, meg minden ilyen szilikon-cuccunk.

Csavesz Martin! Gondolom nem túl sok levél érkezik a szerkesztőségbe, amit neked címeznek, pláne nem szlovákiából. Ha pedig az elvetemült CoVboy-nak mégse sikerül eloroznia eme irományomat – ugye CoVboy nem teszed (?) **(Intem írtam)** – akkor ez már fél siker. **(Valóban, CoVboy sokkal több levelet kap mint én, de azért néha csurran-cseppen az öreg halnak is valami. Leveled további részét azért nem idézem (mindenesetre köszönöm a jó szavakat), mert biztosan akadna egy olyan kedves olvasó, aki egyből küldene egy anyázó irományt, hogy "Miért futtatod magad Martin, ezt a levelet tuti magadnak írtad". Kérdéseidre megtalálod a választ, ha figyelmesen elolvasod a Csevegőt.)**

Meg fog-e jelenni a Hexen 2 vagy a Jedi Knight PSX-es konverziója?

Mindkettő meg fog jelenni, de az idén már biztosan nem - a Hexen is csak nemrég jött ki.

Milyen program PSX-re az AIR COMBAT?

Egy felejthető repülőszimulátor-lövöldözős anyag, sajnos túl lassú.

A DARK FORCES Playstationos változatát feljavították-e (mint a DESCENT-nél), vagy maradtak a gyengébb PC-s minőségnél? Tóth Sándor alias GO RIEN

A DF PSX változata szerintem megegyezik a PC-s verzióval, de én egyáltalán nem találom gyengének. Bátran megveheted, ha tetszik a stílus. A lap rovataival kapcsolatban ismét csak azt tudom mondani, hogy dolgozunk a megközelítőleg optimális megoldás kialakításán (CD, +oldalak, stb...). Ennyi lett volna a szeptemberi Csevegő, melyben hatalmas titkokról rántottam le a leplet, lehet tollat ragadni és véleményezni. Októberben már újra CoVboy válaszol nektek, gondolom kap majd levelet bőven...Adios!

MARTIN

TRANS-AM elektro
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Bp. 1145. Titel u. 2/b.Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49
http://www.oditech.hu/transam/
Email: Trans/am @ usa.net

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200+áfa
15" Packard Bell SVGA digitális monitor 39.200+áfa

CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.600,-
33600 Fax Modem External	11.600,-
33600 Fax Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 PnP	8.800,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	7.920,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.200,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 166 Intel CPU	27.600,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap, 8MB RAM, 1.44MB FDD, S3 V+VGA, 1.3GB Quantum HDD, 101 gombos klav, Mini torony, CPU cooler Mause	86.900,-
14" Tazung SVGA monitor	33.600,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 3100439

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

SÜBA
Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



Libri
EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

Te vagy a mi emberünk ?

Az 576 KByte felvételre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 129-5303-ás számon.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers
1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.
6K166. VX. 1.44, 1.7GB, 16MB, 14". Ház, 105g. bill. 119900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk. Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó egy Amiga 500-as (1 MB RAM) + zöld monochrome monitor + játékprogramok. Irányár: 15.000 Ft. Tel.: 276-6198 (19 h)

A1200 + tartozékok 40.000 Ft, GameBoy + MK3 - 15.000 Ft, GG 25.000 - Fülöp Attila 3552 Muhi, Kossuth u. 10.

Eladó Amiga500 1MB-ra bővítve, TV-modulátor, mouse, joy, játékok. Tel.: 246-68-36

Eladó Amiga1200 GVP Turbókártya, 50 Mhz 68030 MMU, 50 Mhz FDU2 + 8 MB RAM, 240 MB HDD, DD-HD Floppy, 2 db joy, könyvek. Érdeklődni: 14 óra után 06-60-374-432

C64 KÍNÁL

Eladó 1 C64, floppyval, magnóval, joy-okkal, 250 db játékkal és 1 nyomtatóval 20e Ft-ért. Érd.: Krasnyánszki László 1043 Bp., Kassai u. 16. 2/15.

PC KÍNÁL

Eladó PC-re eredeti NFS 4000 Ft-ért és P.Rage 2500 Ft-ért. Érd.: 06-28-411-905 Zebegnyei Istvan (17 és 19 óra között)

Eladó egy orig. dobozos TombRaider (ár megegyezés szerint). Petrekovics Bálint Móvár, Flesch K. u. 2. Tel.: (96) 212-660

486 PCI alaplap + 5x86-133Mhz processzor (hűtővel) 10000Ft-ért eladó. Tel.: 177-55-81

EGYÉB KERES

Olyan mangások telefonjait várom 20-22 óra között, akik minden téren érdekeltek a Mangában. Tel.: 2603896 Keresd: Jocy-t.

Keresem SNES-re:Ultimate Mortal Kombat3, Earthworm Jim2, Super Mario Land2. Érdeklődni lehet minden nap 18 órától. Tel.: 328-325/52mellék Hajdú László

EGYÉB KÍNÁL

GameBoy játékok eladók (Pl:Batman, Spiderman3, Mortal Kombat, Indiana Jones, R-Type2, Jurassic Park stb.) Tel.: 06-23-365-860 Hegyi Zoltán

Eladó 1 Sony Playstation, 2 joystick, 1 memóriakártya, 2 demo CD és 1 játék (Independence Day). Irányár: 48.000 Ft. Tel.: 272-3549, 0630/520755

Eladó SEGA Saturn + joy + SEGA Rally. Iá.: 45.000 Ft és egy Super Nintendo + 2 joy + átalakító + 7 játék (NBA 96, Lethal Enforcers, pisztoly, SF2T). Iá.: 50.000 Ft. Tel.: 06-74-455-627

Eladó SEGA MD2 + 2 db 6 gombos infrás joy + 6 játék. I.ár: 40.000 Ft. Érd.: Horváth Sándor 7200 Dombóvár, Szigetsor 11.

Eladó SEGA MDII. + 2 controll pad + 3 db játék (Asterix, Galaxy Force II, Jurassic Park. Érd.: 32/462-235

Eladó 2 db Nintendo és 6 db kazetta. Ár: 2500-5000Ft. Tel.: 06/66/454-971

'94-es SNES + kiegészítők + joy, Donkey K.C., Super Soccer, F-O+3 játék: 46.000Ft, GB + tartó, Donkey K.L.: 11.900Ft. Minden levélre válaszolok. Biru Dániel 3630 Putnok, Arany J. út 25.

Eladó SNES + joy 15.000Ft + átalakító 3500 +10 játék (Flintstones, Super Mario Kart, Mickey Mania, Earth Worm Jim 2, Starwing, Pitfall, Batman and Robin, Michael Jordan, Starwars 1,3. Ár.: 4000 Ft/db. Tel.: 367-61-45

SNES-re eladó MK3: 5500Ft, Killer Instinct 1: 5000Ft, Street Fighter 2: 2000Ft, Power Drive: 5000Ft, Virtual Soccer: 1000Ft, Paws of Fury: 7500Ft. Érd.: Tel.: (62) 346-996

Eladó SEGA MDII 4 játékkal + GameBoy + 4 játék!! Csak 30000Ft, egyben! Tartozékokkal. Érd.: Gyöngyösi László 29/368-396

Eladó: SNES + 1 joy + átalakító + 7 játék. Pl.: F-Zero, STFII, T2, Stargate. Irányár: 50.000Ft. Alkudni lehet. Érd.: 06-27-358-145 Király István

Olcsón eladó Sony PSX-re Control Station joy, Mortal 3, Thunderhawk 2, Resident Evil. Tel.: 06-62-293-723 Danit keresd!

Eladó PSX-re Porsche Challenge és Resident Evil (csere is érdekel), valamint SNES + játékok. Érd.: Magasvári Tamás 06-47-321-086

Eladók SMD kazetták 4000 Ft/db. (Aladdin, Sylvester and Tweety, Royal Rumble..stb. Érdeklődni lehet mindennap 18 órától. Tel.: 06-66-311-409

Eladó SNES + 1 joy + Alien 3. Irányár: 12.000Ft. Érdeklődni 17 óra után: 208-10-41

Eladó GameGear 3 kazettával, amiken összesen 73 játék van. Pl.: Alien, Star-Wars, Simpson. Ár: megegyezés szerint. Csere is érdekel PSX CD-re. Tel.: 20-84-716

SNES kazetták (15 db) eladók 6000-8000 Ft. (Doom, MK3, Timecop..stb.) Tel.: 62/345-411 (este)

Eladó egy PSX + 1 joy + 1 demo CD (2 hónapos). Irányár: 28.000Ft. Érd.: 78/412-141 (10 hónap garancia)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 joy + 6 játék. Ár.: 27.000 Ft. Tel.: (06-26) 349-351

Eladó egy SEGA MD2 + 2 joy + 5 játék: Virtua Racing, Light Crusader, FIFA Soccer '96, Primal Rage, Aladdin. Ár: 35.000Ft. Érdeklődni: Tel.: 4808-540 Tóth Iván

Ultra megkímélt állapotú GameBoy hét programmal: Wario Land, CastlevaniaII, Mortal 3...stb. eladó. Irányár: 12.000 Ft. Érd.: levélben Izsák Milán 8800 Nagykanizsa, Városkapu krt. 3/D.

Sony PSX + 2 joy + 1 memory card + 3 demo CD 39.000 Ft-ért + Tekken II + Need for Speed II + Total NO1 + Battle Aréna Toshinden II + Burning Road 9.000.-/db. Destruction Derby + WipeOut + Rise 2: 5.000.-/db. Tel.: 306-6936

Eladó SEGA MDII 4 játékkal, hozzá 2 joy (az egyik 6 gombos) 35e Ft-ért. Tel.: 34-343-158 este

Eladó egyben v. külön SMD2 + 2 joy + 11 játék. Pl.: Sonic2, Lion King, Mortal K2, Mortal K3, Ultimate MK3, Aladdin, Ecco 1. Az árban megegyezünk. Tel.: 62/232-089 az esti órákban

EGYÉB CSERE

Elcserélném: NES + 2 játék-omat SNES-re + az NBA JAM-re. Ráfizetnék. Tel.: 57/415-397

Szeretném elcserélni UMK3 c. SMD kazettámat Stargate-re (Csillagkapu). Címem: Emődi Imre 5527 Bucsa, Kossuth út 44.

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.......................példányban

Megrendelő neve:..

Címe:..

....

Irányítószám:..

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

MEGKÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 · 91/2 · 91/3 · 91/4 · 91/5
91/6 · 91/7-8 · 91/9 · 91/10 · 91/11 · 91/12 · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6
92/7-8 · 92/9 · 92/10 · 92/11 · 92/12 · 93/1 · 93/2 · 93/3 · 93/4 · 93/5 · 93/6 · 93/7-8
93/9 · 93/10 · 93/11 · 93/12 · 94/1 · 94/2 · 94/3 · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9
94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10
95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11
96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SONY PSX 34999,-

SONY PSX ÚJDONSÁGOK

THE LOST WORLD	WARCRAFT II	DUKE NUKEM 3D	ODDWORLD	NHL 98	NUCLEAR STRIKE
HÍVJ!	13900,-	HÍVJ!	HÍVJ!	HÍVJ!	HÍVJ!

SONY PLAYSTATION CD-K

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ZX EXTREME	12900,-	9900,-
ADIDAS POWER SOCCER	12900,-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6900,-	
ALONE IN THE DARK	12900,-	9900,-
ANDRETTI RACING	12900,-	9900,-
AREA 51	12900,-	9900,-
ASSAULT RIGS	11900,-	7900,-
BATMAN FOREVER ARCADE	12900,-	9900,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6900,-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	12900,-	
BATTLE STATIONS	12900,-	
BLACK DAWN	12900,-	
BLAM MACHINEHEAD	12900,-	9900,-
BLAZING DRAGONS	12900,-	9900,-
BROKEN SWORD	12900,-	
CITY OF LOST CHILDRENS	9900,-	7900,-
COMMAND & CONQUER	12900,-	
CONTRA LEGACY OF WAR	12900,-	
COOL BOARDERS	12900,-	
CRASH BANDICOOT	11900,-	
CRITICOM	11900,-	9900,-
CRUSADER NO REMORSE	12900,-	
CRYPT KILLERS	12900,-	
CYBERIA	9900,-	
DARK FORCES	12900,-	9900,-
DARKLIGHT CONFLICT	12900,-	
DESTRUCTION DERBY	12900,-	
DESTRUCTION DERBY 2	12900,-	
DIE HARD TRILOGY	12900,-	
DRAGON HEART	12900,-	9900,-
EARTHWORM JIM 2	12900,-	9900,-
EPIDEMIC	12900,-	9900,-
FADE TO BLACK /PLATINUM	6900,-	
FIFA 97	12900,-	
FIRO & KLAWD	12900,-	9900,-
FORMULA 1	12900,-	
GEX	12900,-	9900,-
GRID RUN	12900,-	9900,-
HEBEREKE POPOITO	9900,-	6900,-
HEXEN	9900,-	
HULK	12900,-	9900,-
IN THE ZONE 2	12900,-	9900,-
INDEPENDENCE DAY	12900,-	
INTERNATIONAL MOTO	12900,-	9900,-
IRON & BLOOD	12900,-	
IRONMAN XO MANOWAR	12900,-	9900,-
ISS SOCCER DELUXE	12900,-	
JET RIDER	12900,-	
JOHNNY BAZOOKATONE	9900,-	7900,-
JUMPING FLASH 2	12900,-	
KILEAK THE BLOOD	9900,-	7900,-
KILLING ZONE	9900,-	7900,-
KING OF FIGHTERS	12900,-	9900,-
LITTLE BIG ADVENTURE	12900,-	
LOADED	6900,-	
LOMAX	12900,-	
LONE SOLDIER	11900,-	9900,-
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11900,-	
MECH WARRIOR 2	12900,-	9900,-
MICRO MACHINES V3	12900,-	
MORTAL KOMBAT 3	9900,-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	12900,-	
NBA JAM EXTREME	12900,-	
NBA LIVE 97	9900,-	
NEED FOR SPEED	12900,-	9900,-
NEED FOR SPEED 2	12900,-	
NHL 97	9900,-	
NHL POWERPLAY	12900,-	
NOVASTORM	9900,-	6900,-
OVERBLOOD	12900,-	
PAGA TOUR GOLF 97	12900,-	
PERFECT WEAPON	12900,-	
PHILOSOMA	9900,-	6900,-
POYED	9900,-	6900,-
PORSCHE CHALLENGE	12900,-	
PRO PINBALL	11900,-	
PROJECT X 2 - NO RELIEF	12900,-	
RAGE RACER	9900,-	
RALLY CROSS	11900,-	
REBEL ASSAULT 2	12900,-	
RELOADED	12900,-	
RESIDENT EVIL	12900,-	
RETURN FIRE	12900,-	9900,-
RIDGE RACER /PLATINUM	6900,-	
RIDGE RACER REVOLUTION	12900,-	
ROAD RASH /PLATINUM	6900,-	
SAMURAI SHOWDOWN III	12900,-	9900,-
SHELLSHOCK	9900,-	7900,-
SKELETON WARRIORS	12900,-	
SOUL BLADE	11900,-	
SOVIET STRIKE	11900,-	
SPACE HULK	9900,-	
SPACE JAM	12900,-	9900,-
SPEEDSTER	12900,-	9900,-
SPIDER	12900,-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900,-	9900,-
STAR GLADIATOR	12900,-	9900,-
STREET FIGHTER ALPHA	12900,-	9900,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	12900,-	9900,-
SYNDICATE WARS	12900,-	
TEKKEN /PLATINUM	7900,-	
TEKKEN 2	12900,-	
TEN PIN ALEY	9900,-	
THE CROW	12900,-	9900,-
TILT	12900,-	
TIME COMMANDO	12900,-	9900,-
TOBAL NO 1	12900,-	5900,-
TOKYO HIGHWAY BATTLE	11900,-	9900,-
TOMB RAIDER	12900,-	
TRANSPORT TYCOON	11900,-	
TRUE PINBALL	6900,-	
V RALLY	12900,-	9900,-
VICTORY BOXING	12900,-	9900,-
VIEWPOINT	9900,-	6900,-
WARCRAFT II	12900,-	
WING COMMANDER IV	12900,-	
WIPEOUT /PLATINUM	7900,-	
WIPEOUT 2097	12900,-	9900,-
WORMS	12900,-	6900,-

C64

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOKI	999,-	499,-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACROJET	699,-	299,-
ALIEN 3	999,-	299,-
ARKANOID	699,-	299,-
ARMALYTE	699,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	
DOUBLE DRAGON	699,-	299,-
FORGOTTEN WORLDS	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
LAST V8	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPROSE SOCCER	699,-	299,-
MOONWALKER	699,-	299,-
MULTIMIXX 5	699,-	299,-
MULTIMIXX vol. I	299,-	
MULTIMIXX vol. IV	299,-	
MYTH	699,-	299,-
NEIGHBOURS	699,-	299,-
NIGHTSHIFT	299,-	
NINJA RABBITS	999,-	299,-
OUTRUN EUROPA	999,-	299,-
PIRATES	999,-	299,-
PUFFY S SAGA	699,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUEDEX	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOD	299,-	
RODLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOCCER DOUBBLE 2	299,-	
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SUPER SPACE INVADERS	699,-	299,-
SWIV	699,-	299,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-
WINTER GAMES	699,-	299,-

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599,-	
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599,-	
A GÁLYA	999,-	
A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	699,-	499,-
ALIEN 3	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BBURAGO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN FIZZ	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALEK ATTACK	599,-	499,-
DIE HARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
DYNASTY WARS	599,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
F16 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOOTBAL MANAGER 3	999,-	499,-
GOLDEN AXE	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HUDSON HAWK	799,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JAWS	699,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	599,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NEWCOMER	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
PINK PANTHER	999,-	499,-
POLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
ROADRUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHINOBI	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STEIGAR	499,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUBURBAN COMMANDO	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-
TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VENDETTA	999,-	499,-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

COMMODORE JOY - ATTACK	2999,-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999,-
PC JOY - ACTION PAD	4999,-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999,-
PC JOY - EXPLORER PAD	5999,-
PC JOY - FX3000	6999,-
PC JOY - MAGNUM 6	9999,-
PC JOY - MASTER PAD	5999,-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999,-
PC JOY - POWER PAD	3999,-
PC JOY - POWER PAD PRO	7999,-
PC JOY - SABRE	5999,-
PC JOY - SABRE PRO	6999,-
PC JOY - SPRINT PAD	4999,-
PC JOY - SWIFT PAD	4999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-
PC JOY - TORNADO	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999,-

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999,-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999,-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999,-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	2999,-
MS JOY - CONTROL PAD	1999,-
NES ACTION REPLAY	5999,-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	5999,-
NINTENDO 64 JOYSTICK	9999,-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999,-
PSX ARCADE STICK	9999,-
PSX CONTROL STATION PAD	3999,-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999,-
PSX PREDATOR GUN	9999,-
PSX RF KÁBEL	HÍVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HÍVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999,-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999,-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999,-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999,-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999,-
SATURN PREDATOR GUN	9999,-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999,-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999,-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999,-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999,-
SNES JOY - ACTION PAD	2999,-
SNES JOY - SPRINT PAD	3999,-
SNES JOY - PHANTOM	3999,-

SEGA SATURN CD-K

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ALIEN TRILOGY	13900,-	7900,-
BATMAN FOREVER ARCADE	13900,-	7900,-
BATTLE MONSTERS	13900,-	7900,-
BLACK FIRE	13900,-	7900,-
COMMAND & CONQUER	13900,-	7900,-
CRIME WAVE	13900,-	7900,-
CRUSADER NO REMORSE	13900,-	7900,-
DARK SAVIOR	13900,-	7900,-
DESTRUCTION DERBY	13900,-	7900,-
DIE HARD TRILOGY	13900,-	7900,-
DRAGONHEART	13900,-	7900,-
EARTHWORM JIM 2	13900,-	7900,-
EURO 96	9900,-	7900,-
FIFA 96	11900,-	7900,-
FIFA 97	13900,-	7900,-
FIGHTING VIPERS	13900,-	7900,-
GOLDEN AXE THE DUEL	9900,-	7900,-
HIGHWAY 2000	13900,-	7900,-
KEIO FLYING SQUADRON	13900,-	7900,-
LOADED	13900,-	7900,-
MORTAL KOMBAT II	13900,-	7900,-
MYSTARIA	9900,-	7900,-
NEED FOR SPEED	13900,-	7900,-
PANZER DRAGOON	9900,-	7900,-
ROAD RASH	13900,-	7900,-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900,-	7900,-
SHINOBI X	9900,-	7900,-
SKELETON WARRIORS	13900,-	7900,-
SOVIET STRIKE	13900,-	7900,-
SPACE JAM	12900,-	7900,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900,-	7900,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	13900,-	7900,-
STRIKER 96	12900,-	7900,-
TUNNEL B1	13900,-	7900,-
VIRTUA RACING	13900,-	7900,-
VIRTUAL OPEN TENNIS	11900,-	7900,-
WING ARMS	9900,-	7900,-
WIPEOUT	12900,-	7900,-
WWF WRESTLEMANIA	12900,-	7900,-

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999,-

JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6900,-
ALIEN 3	6900,-
ASTERIX	4900,-
ASTERIX & OBELIX	7900,-
CONTRA ALIEN WARS	6900,-
DESERT STRIKE	6900,-
DONKEY KONG	6900,-
DONKEY KONG LAND	6900,-
DONKEY KONG LAND 2	6900,-
FIST OF NORTHSTAR	5900,-
JUNGLE STRIKE	6900,-
KIRBY'S DREAM LAND	6900,-
KIRBY'S PINBALL LAND	5900,-
LUCKY LUKE	6900,-
MICRO MACHINES	6900,-
MORTAL KOMBAT III	6900,-
NIGEL MANSELL	6900,-
PINBALL MANIA	5900,-
PINOCCHIO	7900,-
ROAD RASH	4900,-
ROBOCOP VS TERM.	6900,-
SMURFS	5900,-
SMURFS 2	7900,-
STREET RACER	6900,-
SUPER MARIO 2	6900,-
SUPER MARIO 3 WARIOLAND	6900,-
TETRIS	5900,-
TETRIS 2	5900,-
TRUE LIES	6900,-
WAVE RACE	4900,-
WORMS	7900,-

N64

CARTRIDGE-OK

DUKE NUKEM 3D	HÍVJ
FIFA 64	9900,-
ISS SOCCER DELUXE	15900,-
KILLER INSTINCT GOLD	15900,-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	15900,-
NBA HANGTIME	HÍVJ
PILOT WINGS 64	9900,-
STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE	12900,-
SUPER MARIO KART	12900,-
SUPER MARIO	11900,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13900,-
WAVE RACER	12900,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HÍVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER+CD	1599,-
PC FORMAT+CD	1599,-
EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
SEGA SATURN OFFICIAL	999,-
PSX OFFICIAL+CD	1999,-
N64 MAGAZINE	999,-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HÍVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HÍVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	34999,-

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center,
Center Court 237
Tel.: 419-4117
(A szökőkútnál)





Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!
Új címünk: Kisfaludy utca 14.
További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!